

Tot.208
最终幻想饕餮盛宴——Square Enix游戏展DKΣ3713特报
中国电视游戏第1刊
游戏机实用技术
特别企划 <<<
大联机时代
攻略透解 <<<
灵魂能力IV
薄暮传说
火焰之纹章
新·暗黑龙与光之剑
零 月蚀的假面
梦幻之星 携带版
本期赠品
游戏城寨
游戏城寨赠阅版+
Gamehalo DVD
E3 08三大厂商发布会精选
20款新作影像大放送
鬼屋魔影剧情影像
热血最强之鬼泣4最速精选
最终幻想XIII
寄生前夜新作
登陆PSP!
真·风神制作
PSP—3000
正式公布 10月上市
本期继续赠送120分钟 DVD
2008.8B
定价:RMB 12.00
ISSN 1008-0600
研究中心
女神异闻录P4
小说回廊
潜龙谍影4 爱国者之枪 大结局

CONTENTS

游戏机实用技术 中国电视游戏第1刊



8B
总第208期

COVER STAFF
封面用图：《灵魂能力Ⅳ》
封面设计：于航

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。



读编交流 EDITOR & READER

P111 编辑部落



收藏者：

收藏日期：

新闻资讯 NEWS & PREVIEW

游戏情报站 全新版块 视点



游戏情报站要闻

P14 新闻专题





前线狙击

实用技术 GUIDE & REVIEW







研究中心





游戏文化 GAME & CULTURE

特别企划 P86





投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。

2.独家授权——对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下



信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：



1.游戏译名 2.发行公司/开发公司 3.游戏类型，关于各种游戏类型的解释，请见本期特稿 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.售价 10.对应的额外周边/备注信息 11.对应玩家年龄

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

ARC	ARCADE，街机
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品
N64	NINTENDO64，Nintendo公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，SCE公司出品
PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
Wii	Wii，Nintendo公司出品
Xbox	Xbox，Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.com.cn
广告邮箱：ad@ucg.com.cn

总 顾 问：李子奇
社　　长：马　力
总　　编：司　马
编辑部主任：王　义
社长助理：杨　晶　王伊浩

执行主编：郑　翔
责任编辑：王　梓
本期责编：火　云
印务总监：肖明友
广告总监：刘　方

编　　委：冯　健　罗质彬　王锐愚　王宇飞　王　川　颜　君　许浩斌

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
广告许可证：甘工商广字:620000400011
组　　版：深圳市新年视觉电脑设计有限公司
印　　刷：深圳中华商务联合印刷有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2008年8月16日
定　　价：人民币12.00元

游戏情报站

NEWS GAME SPOTTING CRITICISM

栏目主持 星夜

特报 SPECIAL PSP-3000正式公开，10月上市！

不久前，网上曾经出现了据称是PSP新型号"PSP-3000"的模糊照片，照片中指出，PSP-3000将会内置麦克风，并且将原来的"Home"键改为与PS3六轴手柄相似的"PS"键。这则传闻看起来可信度相当高，因此引起强烈关注。之后SCE于8月13日提交了PSP-3001型新款PSP的商品检验报告，表明PSP的新机型可能很快就会推出。现在随着德国莱比锡游戏展的召开，万众瞩目的PSP-3000终于正式公开，并确认将于今年10月发售！



■注意图中左边圈出的PS键和右方圈出的麦克风口即为PSP-3000外形上的主要变化。

SCEA表示，PSP-3000的外形尺寸与PSP-2000相同，同样支持视频输出功能，不过这款新机型同时还将支持隔行扫描的游戏画面输出，也就是说，现在你终于可以在不支持逐行扫描的低端电视机上玩PSP游戏了！

最为重要的是这款PSP-3000终于在屏幕上进行了改良，号称将会有"更为自然而生动的色彩"，并且采用了更强的"防反光技术"，摆脱PSP在户外强光条件下几乎无法使用的窘境，让用户真正实现PSP的随时玩乐。此外，与之前的传闻一样，PSP-3000将会内置麦克风，这主要是为了加强PSP的Skype网络电话功能，让用户在具有无线网络接入条件的环境中能够更自由地与好友通话，同时也方便了具有语音功能的游戏。



Home键也证实将被替换为"PS"键，这不仅仅是按键标识的变化，它让业内流传甚广的传闻有了进一步的线索：据称今后PSP将可以像PS3一样，可以在游戏内部直接按PS键调出XMB界面。虽然目前SCEA仍然表示PS键的功能与Home键相同，但未来通过固件更新添加游戏内XMB界面的可能性极高。并且在E3展期间出现的PSP战利品系统传闻到时也很可能随之开通。

SCEA宣布，PSP-3000将推出三种颜色：钢琴黑、珍珠白和神秘银。今后PSP-3000将全面取代PSP-2000，成为市面上的惟一机型。PSP-3000的售价仍然为169美元（简装版），同时还有两款199美元的"娱乐套装"，详情如下：

■《瑞奇与叮当 尺寸事件》娱乐套装

售价	199美元
发售日	10月14日
附送内容	

《瑞奇与叮当 尺寸事件》游戏一套
《国家宝藏2》UMD影碟一张
《无限回廊》PSN下载券
1GB记忆棒一个

■PSP 4GB记忆棒娱乐套装

售价	199美元
发售日	11月
附送内容	

《Everyday Shooter》PSN下载券
4GB记忆棒一个

特报 SPECIAL 160GB版PS3《未知海域》套装11月上市！

在莱比锡游戏展的SCEE新闻发布会中，正式宣布一款160GB版PS3新套装将于10月31日在欧洲上市，售价为449欧元。该套装将会赠送价值70欧元的下载内容。而几分钟之后，SCEA立刻就公布了将会在美国推出的160GB版PS3。

美版160GB PS3新套装定价为499美元，将于11月发售。该套装将会赠送一套《未知海域 德雷克的宝藏》以及PSN游戏《痛》(Pain)的下载券。SCEA首席执行官Jack Tretton说："随着PSN的不断发展，以及我们最近推出的视频下载服务和更多的独占游戏，PS3用户需要更大的存储空间。160GB版PS3将满足用户不断提升的需求。"





此外，SCEE同时也公布了可与PS3手柄连接的专用无线键盘，与去年推出的X360键盘类似。在欧洲，它将推出8种款式以满足不同国家的语言需要。而且该键盘还有一个触控板模式，可进行鼠标操作。SCEE表示，可以用这款新键盘进行游戏操作，它也将成为今后Home服务的最佳伴侣，让用户用它来进行文字聊天。

DIGEST 本期大事记

07.29 任天堂宣布联合54家日本软件商状告5家在日本销售NDS R4烧录卡的公司。

07.29 SCE发布的财报显示，在第一财季里他们终于开始扭亏为盈，PSP销量增长75%成为主要原因。

07.30 任天堂发布的财报显示，在第一财季里，NDS在日本的销量跌幅高达72.1%！但任天堂整体业绩仍在攀升。

08.02 SE召开"DK Σ 3713"个展，宣布将于PSP上推出《最终幻想Agito XIII》和《寄生前夜 第三次生日》。PS3的《最终幻想XIII》试玩版将于2009年3月随蓝光版《最终幻想VII 降临之子 完全版》附送。

08.05 NBGI宣布《灵魂能力IV》出货量突破200万。

08.13 SCEE伦敦工作室在爱丁堡互动节中表示，《EyeToy》也将像Wii一样"实现1:1的动作感应精度"。

08.15 EA宣布与Epic Games和蚱蜢工作室达成代理发行协议，须田刚一、三上真司与水口哲也这三位名制作人目前正在开发一款动作冒险游戏新作。

08.18 EA宣布香港著名女星Maggie Q将会担任《极品飞车 秘密行动》的代言人，同时在游戏中饰演主要角色。

08.18 索尼宣布今后在PS3上推出的音乐游戏，其乐器式控制器将会互相兼容，微软也于翌日发表了类似声明。

08.18 EA向Take-Two提出的最后收购期限到期，持续了半年的并购案以暂时失败告终。但双方将开始进行私底下的合并可能性探讨。

08.20 Tecmo宣布其董事会已经接受了社长安田善巳的辞职信，从9月1日开始，董事会长柿原康晴将会成为Tecmo的新社长。

08.21 SCEE在莱比锡游戏展中正式公开PSP-3000。随后SCEA确认其将于10月14日开始在北美上市。此外160GB版PS3也确定将从10月份开始上市。

软件 SOFTWARE 《极品飞车》新作Maggie Q上演卧底惊情


Maggie Q

EA曾经表示，《极品飞车》新作将会回归激烈的警车追逐概念，并融入紧张的动作元素与深度的剧情。现在最新作《极品飞车 秘密行动》(Need for Speed Undercover)终于正式公布，而且确认将由香港著名女星Maggie Q担任形象代言人。

Maggie Q自从在《谍中谍3》、《虎胆龙威4》等片中出演后，以"打女"的形象在好莱坞打出了一片天下。这次是Maggie Q首次进入游戏领域，她不仅会担任《极品飞车》的形象代言，而且会在游戏中饰演一名重要角色。与过去一样，《极品飞车 秘密行动》将会以真人出镜与CG动画相结合的独特表现方式讲述剧情，以美国西海岸硅谷一带虚构的Tri City为舞台，玩家扮演的是联邦警探Chase Linh，为了摧毁一个国际犯罪集团而打入黑帮内部。Maggie Q扮演的是主角的行动指导员，将会在其卧底行动中进行指挥和提供线索。

Maggie Q说："我本来就是一个赛车游戏迷，能够参与《极品飞车 秘密行动》的开发令人兴奋。想不到现代电子游戏已经有这么高的质量和内涵，制作过程中完全和在好莱坞拍电影一样，那感觉真亲切。"

本作将于11月18日发售，对应PS3、X360、Wii、PS2和PC版。



业界声音

那就杀了我吧，因为我们实在是不需要(他们的游戏)。



对于现在PS3众多独占游戏被微软所抢的局面，瑞典日报《Aftonbladet》对SCE社长平井一夫进行了采访，问到如果要从X360的独占游戏中抢回一款，索尼将会选择哪款游戏？平井一夫的回答是"我们的游戏阵容很丰富，因此不需要这么做"，当记者说"如果有人用枪指着你的脑袋非要你选一款"时，平井一夫做出了如上回答。

我们估计下一代主机大概要七八年后才会问世。



THQ公司CEO Brian Farrell在《福布斯》的采访中表示，现在正处于次世代主机发展的初期，未来还很漫长，这一代主机的时间跨度将成为历史之最。Epic Games总裁Mike Capps则预测，下一代主机最早2012年问世，最晚为2018年。不管怎样，都是与索尼强调的"十年周期论"颇为吻合。

特报 SPECIAL iPhone成摇钱树

iPhone的体感游戏功能公布时，就被不少主流媒体称为是NDS的有力竞争者，现在看来它的实力确实不同凡响。EA专门为开发iPhone游戏而设立了一家公司，世嘉也在iPhone上获得了丰收，其首款游戏《超级猴球》上市四周后下载量超过30万，获得了将近300万美元的下载收入。美国世嘉总裁Simon Jeffery说："它已经成为一个十分可靠的业务，有资格成为一个强有力的游戏平台。"世嘉与多家游戏公司都对iPhone的游戏营收能力"感到惊讶"。



硬件 HARDWARE 真正的价格战即将打响？X360全线降价50美元？

在E3 2008之前，微软公布了所谓的"降价"决定：将20GB版X360降价50美元，同时于8月初推出售价为349美元的60GB版X360。这种行为显然是以降价为幌子，对20GB版进行清仓处理，X360真正的价格依然是349美元，只不过硬盘容量增加了40GB。同样的举措在过去两年已经使用了多次，人们已经厌烦了这种玩硬盘容量概念的手段，已经上市三年的X360需要一次真正的降价，而最近X360将真正全线降价的传闻开始于各种来源陆续出现。



据称，在今年秋冬商战期间，X360的三大机型将分别降价50美元，其中不带硬盘的Arcade版售价将低至199美元，60GB硬盘的专业版售价299美元，120GB硬盘的精英版售价399美元。VGcharz网站宣称得到了零售商的内部情报，指出199美元的Arcade版X360将于9月7日上市，即美版《无尽的未知》发售后一周；而60GB的专业版与120GB的精英版需要等到11月《战争机器2》等铁杆向超大作的推出以同步降价，实现其年末商战期间扭转局势的目标。据称使用了碧玉主板之后，X360的造价已经低至140.15～182.19美元，微软完全有极大的降价空间。

目前X360在全球范围销量依然全面落后于PS3，7月份降价之后依然在美国本土位居PS3身后，对于存在成本优势的微软来说，降价牌已经到了非出不可的地步。

软件 SOFTWARE 《街霸IV》的预期销量

由于《怪物猎人携带版 2nd G》的热销(销量已突破240万套)，4～6月份期间，Capcom营收同比提高14%，达到163.5亿日元；利润从11.3亿日元提高到23.8亿日元。但Capcom并未提高财年预期，因为对于《街头霸王IV》能否实现其街机业务的复苏仍旧缺乏信心。但Capcom对该作的家用机版很有自信，为其制定了PS3、X360和PC三大版本170万套的财年销量目标。此外《丧尸围城》的Wii移植版预计销量为50万套。



特报 SPECIAL EA将发行《生化危机》生父神秘新作

身为业界巨鳄的EA一直在通过各种方式扩张，除了收购小厂商外，也积极与各种实力级游戏工作室达成合作发行关系，包括Valve、id Software等。现在EA的合作伙伴中再次增加了两家超大牌明星工作室。

首先是"虚幻引擎3"的开发商Epic Games，目前Epic Games正在为PS3、X360和PC开发的一款动作游戏将会由EA代理发行，不过负责该作开发的并非Epic总公司，而是他们在去年收购的波兰游戏公司"People Can Fly"。

另外一个令人意外的合作伙伴来自日本。《英雄不再》的制作人须田刚一成立的蚱蜢工作室(Grasshopper)也成为EA势力的一员，须田刚一与《生化危机》制作人三上真司合作开发的新作将由EA负责欧美发行。这是EA首次代理日本工作室的游戏发行。EA Games总裁Frank Gibeau表示，EA一贯秉承多平台同时发售的原则也是这次与蚱蜢工作室合作的主要因素之一，该作将会在PS3、X360、Wii和PC上推出。当记者问到为何要与EA合作时，个性直率的三上真司只说了一个字：钱！

三上真司与须田刚一合作开发的这款新作将会是一款"神秘而独特的动作冒险游戏"，不过并未透露进一步细节。该作的制作人是三上真司，须田刚一担当导演，而且水口哲也创办的Q Entertainment(注)也将会共同从事该作的开发。

硬件 HARDWARE

PS2也要实现1:1动作感应精度

任天堂在今年E3展中用Wii MotionPlus宣告了“1：1动作感应精度”的概念，号称将实现体感操作的超级进化。现在索尼也借用了这一概念，宣称其PS2的《EyeToy》最新作也将实现“1：1的动作感应精度”。

8月13日：SCEE伦敦工作室出席了爱丁堡互动节，《EyeToy：Play》首席设计师Sandy Spangler在该会中透露，EyeToy摄像头目前为止全球销量已经超过1050万个，Spangler表示EyeToy创造了一种“身体与社交游戏”的新类型。她表示目前SCEE伦敦工作室已经对EyeToy技术进行改良，将于今年圣诞商战期间发售的PS2游戏《EyeToy：Play 英雄》就可以实现动作感应的全面进化。

《EyeToy：Play 英雄》将会附带一个能够发出萤绿光芒的塑料剑，摄像头精确识别绿光的方位以加强动作感应精度，让玩家用这柄剑直接砍杀画面中的敌人。游戏以主视角方式展开，玩家的斩剑动作将会被1：1还原到游戏中。游戏分为四个地区，每个地区都是由一些融入剧情元素的迷你游戏构成，并且有BOSS战，将BOSS打倒可以强化剑的力量，例如吸收龙卷风的力量化为己用。玩家还可以利用摄像头内置的麦克风，高呼“FIRE！”让自己的飞龙喷射火焰。





《救世魔神》制作人Dyack在硅骑士所在的加拿大安大略市当地报纸的采访中表示，如果他们的游戏能够取得成功，将有助于整个城市从衰退的制造业中转型为知识型经济，实现当地的经济腾飞。可惜该作的媒体评分普遍极低，看来尼亚加拉河地区是没那么容易走向知识型经济了。

业界声音

特报 SPECIAL

55家日企联合起诉R4



据任天堂统计，2007年盗版游戏给Wii和NDS的软件销售造成了10亿美元的损失。为此任天堂强烈要求美国政府加强反盗版措施，在日本，任天堂也在发动反盗版战争。7月29日，任天堂宣布联合54家软件商向东京地方法院起诉，状告5家在日本销售NDS R4烧录卡的公司。

任天堂希望通过这起官司彻底消灭在日本市场上出现的R4烧录卡，其起诉的依据是日本的防止不公平竞争法案，任天堂表示他们将进一步在全球范围展开反盗版战争。R4虽源自中国，但从2007年开始陆续涌入日本和欧美，在秋叶原等地都可以看到销售R4的店家，任天堂曾于去年末表示正在密切观察和研究R4。

INFO

新闻短波

欧洲Xbox LIVE

欧洲Xbox部门副总裁Chris Lewis表示，Xbox LIVE欧洲用户所占的比例不到四分之一，也就是说不到300万，大多数Xbox LIVE用户都集中于北美。Lewis表示这主要是因为Xbox LIVE上非英语内容太少，因此目前微软正从Xbox LIVE的5亿美元收入中拿出很大一部分为非英语国家准备丰富内容。



《神鬼寓言》3款新作

《神鬼寓言II》尚未上市，制作人Peter Molyneux就在英国媒体的采访中透露，他们已经规划了另外三款续作，这将会是一个跨度非常大的剧情架构。另外他还透露Lionhead工作室正在开发一个实验性质的作品，目前进展非常顺利，他们甚至还有可能推出体育或者赛车游戏新作。

Capcom美式漫画

美国DC Comics漫画公司宣布已经与Capcom合作，将会在其《WildStorm》漫画杂志中连载《鬼泣》与《生化危机》的漫画版。

宫本茂江郎才尽？

最近任天堂社长岩田聪接受了《华尔街日报》的采访，在采访中提到：“《Wii Music》是宫本茂为Wii提出的首批创意的最后一项，他曾说过现在需要仔细思索一些新的创意。”这句话在网上传开之后被曲解为“《Wii Music》是宫本茂最后的创意”，“宫本茂江郎才尽”之说一时间流传甚广。

MGS4效应

Konami发布的财务报表显示，《潜龙谍影4》的发售使其季度运营收入暴增65%，达到了116亿日元。PS3业务所占的收入比重从13%突增至57.3%！Konami预计其财年净收入将会达到260亿日元，同比提高11%，营业收入3300亿日元，同比提高41.7%！

Midway大裁员

由于多款游戏销量不尽理想，Midway宣布其开发了《黑暗地带 51区》的奥斯汀工作室将会裁员90～130人，某未公布新作胎死腹中。上个财季Midway净亏损3480万美元。

《越狱》游戏版

不久前发售的人气美剧《越狱》第三季DVD版中出现了该剧游戏版的广告，游戏预定于2009年2月发售。



《街霸IV》发售日

据《街头霸王》新电影版制片人Patrick Aiello透露，该片将于2009年3月上映，《街头霸王IV》家用机版届时将同步推出。

《灵魂能力IV》出货200万

NBGI于8月5日宣布，《灵魂能力IV》PS3／X360两个版本发售后不到一周，全球出货量即突破200万套，成为其近年来最畅销的游戏。

宫本茂的“皮特拉”

根据商标专利局的消息，在E3召开的前一个月，任天堂注册了一个新商标叫“Piktura”（皮特拉），写法与读音都与“Pikmin”（皮克敏）有点接近，而且在E3上又透露了《皮克敏》新作正在开发的消息，因此有人推测《皮克敏》的新作正是《皮特拉》。

《口袋妖怪》成票房妖怪

任天堂透露，自从1998年以来，《口袋妖怪》的11部剧场版动画已经累计创造了500亿日元的票房收入。1999年在美国上映的首部《口袋妖怪》电影至今仍保持着日本本土电影在美国的最高票房纪录（8570万美元）。

X360“替身”的年龄限制

微软Xbox业务总经理Eric Kilgore日前透露，由Rare为X360设计的“替身”系统由于其卡通化特点，因此不会出现在含有暴力内容的M级游戏中，暂时仅计划在低龄向游戏中使用。

AB大裁员

虽然Activision与Vivendi Games曾表示合并之后将尽量避免裁员，但由于一些分公司实力不济且造成资源的重叠，因此还是不可避免地进行了裁员。AB于8月14日宣布，将会对旗下的Radical Entertainment裁员100人，相当于该工作室一半的员工都被扫地出门，同时该工作室正在开发中的4款游戏有2款被取消。此前Radical公司曾因丰厚待遇而被评选为“加拿大百大最佳雇主”之一。目前该公司正在开发《原型》与《古惑狼》新作。

新一代尖端引擎

在莱比锡游戏展召开之前的莱比锡游戏开发者会议中，《孤岛危机》开发商Crytek公司总裁Cevat Yerli表示，他们的下一代引擎将会从2009年末开始投入开发，在2012年左右问世。

《战争机器2》送电锯枪

亚马逊网站最近开始接受《战争机器2》139.99美元超级限定版的订购，该版本赠送一把原大尺寸的电锯枪，使用3节5号电池，扣动扳机可以听到电锯轰鸣声以及枪身上的振动感。

游戏业规模再翻一倍

市调公司IBISWorld最近发布的报告称，到2013年，电子游戏产业的整体规模将会达到632亿美元。目前游戏业规模已经达到400亿美元。

NDS蓝黑配问世

奥运前夕，iQue神游再次推出了一款混搭主题的新颜色NDS——NDS蓝黑配！它沿袭了中国龙版的设计风格，上下屏分别采用了“宝石蓝”与“玛瑙黑”两种具有珠宝质感的颜色，在炫晶涂层工艺的雕琢下，整部主机散发出宝石的贵族气质。值得一提的是，这款配色的主机在日本并未发售，仅供应北美和中国玩家。



事件 EVENT EA/Take-Two结束爱情短跑

8月18日，Take-Two与EA六个月的爱情短跑宣告结束，这个曾闹得沸沸扬扬、被无数分析家看好的并购案以失败告终，EA最终没能实现通过此并购案超越Activision Blizzard的愿望。EA首席执行官John Riccitiello在致Take-Two主席Strauss Zelnick的一封公开信中表示，由于EA确信已经无法在至关重要的年末商战之前完成与Take-Two的并购，因此放弃此次收购努力。

但是，这并不意味着EA与Take-Two缘分已尽。事实上在EA宣布暂时放弃之后，Zelnick的态度反倒从之前的死硬派转为语气暧昧，甚至给EA发了一封信，邀请EA"参与Take-Two正式的战略备选方案评估"，而Riccitiello表示接受邀请。也就是说EA与Take-Two将会继续在私底下进行合并可能性的探讨，向世人公开的爱情短跑正在转为"地下情"。

Take-Two之所以在长达半年的高调回拒EA之后，又转过来主动接洽EA，主要原因便在于其股价的波动。之前由于EA的收购提议与《GTAIV》热销等消息的推动，Take-Two的股价持续暴涨，但是最近正持续下跌，如果EA彻底放弃收购，Take-Two的市值将被蒸发数亿美元。

她（鬼泣）已经落到了其他人手里，已经彻底堕落了。



《鬼泣》缔造者神谷英树最近在美国《EGM》杂志的采访中说，自从他离开Capcom后，《鬼泣》已经被糟蹋得不成样子了。对于板垣伴信的《忍者龙剑传II》，他说这游戏他从没玩过，因为一看就觉得不合他的口味。不过他对SCE的"《战神》系列"赞不绝口，他说："我希望能制作一款超越《战神》的游戏，这是惟一能令我关注的作品。"

10款游戏中仅有3款能够保证回收成本。



原SCEE副总裁Chris Deering最近在英国爱丁堡的互动艺术节上透露，现在游戏业的局面是10款游戏中有7款赔钱，游戏业完全是靠少部分的超大作支撑起来的。他表示现在是进行创新的时候了，必须要有新的收入模式，例如游戏内广告。

业界声音

事件 EVENT 板垣伴信的胜利



■安田善巳

Tecmo于8月20日宣布，目前其董事会已经接受了社长安田善巳的辞职信，从9月1日开始，董事会长柿原康晴将会成为Tecmo的新社长。

过去几个月里，安田善巳一直被牵缠于与《死或生》制作人板垣伴信的恩怨纠缠之中，板垣伴信在辞职的同时发布公开信起诉Tecmo，信中指名道姓地陈述了安田善巳耍赖拒绝向其支付《死或生4》奖金的"卑劣行为"，后来还在网上传出了此事的内幕录音，更是令安田善巳名誉受损。此后不久又有两位Tecmo员工状告公司压迫员工，加班不给加班费，让300多名员工白白加了两年的班。在这段时间里，Tecmo的股价因而持续暴跌。正是因此，安田善巳终于被Tecmo董事会踢出局。板垣伴信几乎可以说是已经将安田善巳搞到身败名裂。

特报 SPECIAL PSP发威！SCE开始扭亏为盈



从今年初开始，SCE一直在强调今年他们的首要目标是扭亏为盈，现在他们的这一目标有了一个很好的开始。在今年第一财季（4～6月），由于PSP的畅销，SCE经营收入达到了2296亿日元，比去年同期的1966亿日元提升了17%。更为重要的是从去年同期的亏损292亿日元转为盈利54亿日元。

PSP当季度全球销量暴增75%，达到372万台，成为SCE实现盈利的主要原因。PS3虽然依旧是亏本卖，但每台主机的亏损额已经很小，而且在《GTAIV》、《MGS4》等巨作的推动下，当季度全球销量达到156万台，同比暴增123%，成为SCE营业额大幅提高的主要原因。而进入晚期的PS2销量为151万台，降低43%。截至6月底PS3的累计销量为1440万台。

可惜的是，由于电子部门与电影部门业绩不佳，整个索尼集团运营利润从663亿日元降低到349亿日元，营业收入为1.98万亿日元。

我们对自己在E3上的表现也很失望。



在E3发布会中大出风头的任天堂市场部新任副总裁Cammie Dunaway最近坦言，任天堂在E3中的表现很糟糕，她还表示自己只是游戏业的新手，不想装得好像对游戏很了解的样子，她和任天堂试图开拓的那些新用户群很相似。

有数据显示60%的《Wii Fit》用户自购入该装置后只玩了一次就把它们束之高阁。



负责Xbox欧洲业务的副总裁David Gosen最近表示，"把顾客引入他们的游戏处女地后就得善待他们"，不能像《Wii Fit》一样让人玩了一次就失去了兴趣。

PS3所遭遇的困境让我回忆起了过去的艰辛。



SCE全球工作室总裁吉田修平日前表示，PS3目前的处境就像当年PS刚推出时一样困难，在争取第三方支持方面险阻重重。

业界声音

特报 SPECIAL NDS日本季度销量暴跌逾7成！

任天堂于7月30日公布了4～6月份之间的财务报告，虽然整体业绩仍在增长，但NDS在日本国内的表现却不容乐观。该季度，NDS在日本国内的销量仅为58万，比去年同期的208万大幅降低72.1%！而软件销量也从979万套降低到493万套。虽然NDS在欧美的销量依然在攀升，但由于受到日本的影响，因此全球季度销量从698万台小幅降低到694万。

对于这种趋势，任天堂表示他们正在为NDS的未来而进行改革措施。在声明中，任天堂称："任天堂的战略是加快目前的销售速度，使其从'家庭必备'进化为'人人必备'，继续推出独特的新类型游戏，并且引入能够开拓用户群的新服务。"截至6月末，NDS的全球累计销量为7754万台。

与NDS一样，Wii也在日本经历低谷，当季度销量从95万降低到53万。不过Wii在欧美依然供不应求，季度全球总销量从343万台提高到517万台，累计销量为2962万台，是PS3销量的两倍以上。Wii在日本的硬件销量虽在下跌，但软件销量提高了4成，而在美国的软件销量增幅更是高达222%。在这个季度里，任天堂的营业收入从3400亿日元提高到4230亿日元，利润从800亿日元提高到1070亿日元。



新闻综述 REVIEW

■三度发育？

在我们的截稿日公开的PSP-3000着实令我们手忙脚乱了一番，虽说谈不上惊讶，但看到屏幕改良、内置麦克风等新特性还是值得期待一番的，赠送4GB记忆棒的套装性价比也很高，虽说造型没什么变化，但无疑正使得PSP越来越有魅力。PSP-2000和PSP-3000都是在欧美率先公开，而在发售时间方面，PSP-3000应该仍然是日版当先，至于这次三度发育能否再现去年的气势，还要看索尼的PSP游戏阵容中是否还隐藏了一些惊喜。现在正是PSP的大好年华，索尼切莫错过良机。



■从财报看业界走势

7月末8月初又是各游戏公司轮番进行财务播报的时间，在这个游戏业



的盛世里，大家都有出色表现，连最厄运连连的SCE也有了小小的斩获，这对于SCE本财年扭亏为盈的最高目标是一个很好的信号。PSP在日本势不可挡，下半年也会有《异说 最终幻想》等大作上市，而且还有即将推出的PSP-3000。虽说游戏阵容比起NDS还是差一截，但看来PSP已走向良性循环，预计到《怪物猎人携带版》新作以及《最终幻想Agito XIII》发售时将步入巅峰。

几个月来没有什么大动作的任天堂则是在为年末商战蓄力，NDS的年度主力尚未确定，任天堂似乎有意让第三方暂时主宰日本的NDS市场，但如果没有任天堂自己的市场引导，恐怕没有那么容易摆脱NDS"市场饱和论"的阴影。从欧美的持续缺货来看，Wii在欧美的市场潜力之大难以想像，正如岩田聪所言，虽然任天堂一直在加快Wii的生产，但年末仍然是一机难求，Wii的继续主宰毫无悬念。

微软的处境较为微妙，虽然在E3上威风八面，但主机销量垫底的局面已经持续大半年，三红机维修替换造成的巨额开支也许是其一直以来难以降低X360售价的主要原因，但舍不得孩子套不着狼，为了实现"最终战胜PS3"的目标，微软必须在年末商战期间扭转与索尼的竞争局势，如果依然死咬着价格不放，那就相当于白白留给了索尼喘息的机会，浪费了自己积累了一年的领先优势。2008的年末商战是微软输不起的一场战役。

★本期之星 Square Enix



右边这张图是《最终幻想XIII》新公布的设定图，描绘的是某结晶之湖的壮丽场景。它再次提醒人们，Square Enix正在打造一个史诗，一个只有SE才能做得出来的次世代RPG史诗。在它诞生之前，你不会知道次世代日式RPG究竟能有多大潜力；在它诞生之前，你不会看到PS3在日本的崛起；因此和田洋一才敢充满自信的说："我们SE要平衡业界的势力。"是的，这是一家骄傲自大的公司。但有时候你不得不承认，它确实有自大的实力。

■莫惹制作人

板垣伴信的例子告诉我们：就算你身为公司社长，也千万别惹名制作人，特别是板垣伴信这种作风大胆的个性派制作人。最要命的是，他还是一个极为记仇的人。对于与社长安田善巳的恩怨，他选择了符合他风格的解决方式，轰轰烈烈地让Tecmo的股价狂泻。板垣伴信无疑是一位极聪明的制作人，因为只有董事会才能罢免身为社长的安田，而只有打击Tecmo的股价才能让深受损失的股东们把社长搞下台。从之前板垣伴信的公开信来看，他对于安田的恨实已深入骨髓，就算是损人不利己的事也同样干得出来。



■板垣伴信

SCENE 图说新闻



■我叫Wii

这个人是谁？他是一个26岁的纽约人，他的名字叫——Wii Yatani。他是因为Wii而改名的吗？不！打从娘胎里出来他就叫这个名字了！2006年的一个春天，他收到朋友的电子邮件："我的妈呀！任天堂抄了你的名字！"现在Wii Yatani最大的感触就是：大家终于知道他的名字怎么念了！



■战争不是游戏

某反战组织在育碧的旧金山办事处门前游行示威，打出了"战争不是游戏"的口号，抗议育碧与美国陆军联合发行的军事训练游戏《美国陆军》(America's Army)。这款游戏的定级为T(13岁以上)，更令示威者们义愤填膺，认为育碧与美军在向未成年人灌输战争意识，违反了国际法。



■仓底货终于卖光

由于《薄暮传说》的热销，X360当周在日本的销量为前周的5倍，达到了2.5万台。由于对此佳绩估计不足，因此当周X360在日本各地出现了难得的断货现象，微软对此发布了致歉声明。



■诱骗还是预言？

这是日本某家游戏店里拍到的情形，X360的游戏专柜中赫然出现了《最终幻想XIII》的包装盒，这是一种预言，还是诱骗玩家掏钱买X360的虚假广告呢？



■少年士官长

士官长在哪？这可能是你看到这张图的第一反应。这是《光环》电影版的最新概念图，在未经微软许可的情况下被某网站泄漏了出来，结果遭到微软愤怒地致信谴责。图中描绘的是少年士官长在UNSC教官指挥下受训的情形。



■这不是照片！

再次强调：这真的不是照片！也许你还记得PS3刚公开时那段叫做《暴雨》(Heavy Rain)的新作影像，人物表情效果令人惊叹。在德国莱比锡游戏展中它再度成为焦点，据说这个画面是PS3即时演算的效果，也许由于印刷问题你无法看到其中的一些细节，我们可以很肯定地告诉你，在画面中可以清楚看到睫毛被水打湿后贴在眼睑上的效果！

猫鼠游戏

levelup.cn
光年视点

现在是一个小道消息满天飞的年代。尽管在很多人的眼里，尽职的游戏媒体记者和游戏新闻之间的关系更应该像是一场猫捉鼠的游戏。不过在近年的欧美游戏业情况恐怕并非如此。

前一阵子在E3上刚刚公布的NDS游戏《横行霸道 唐人街战争》官网上至今只挂了一个“今冬天上市”的标语，其他细节一律欠奉，吊了不少玩家的胃口。

这两天，国外游戏网站UGO上“不小心”报道了来源于网络的该游戏的进一步细节，比如将会支持Wi-Fi联机、会有四种模式等等。哪知这篇本也没透露太多消息的新闻很快招来了发行方Rockstar一封电邮封杀。于是UGO不得不撤去这条新闻。现在这条新闻的内文只剩一张图片加上一句很无奈的告示“Move along. Nothing to see here. Keep moving people. Move along.”（走吧，这里没啥好看的，大家散了吧，走远点。）



▲至今《横行霸道 唐人街战争》的官网上仍然只挂着“今冬上市”的消息。

> **是什么让玩家获得到新游戏的消息变得如此之难？为什么大牌游戏媒体会充斥着各种‘精准’的传闻呢？**



▲《EGM》（电子游戏月刊）于1989年夏天创刊，是一份有着很长历史的美国游戏杂志。其中著名的Quartermann传闻专栏曾经在Xbox尚未公布之前就捅出了微软在设计家用游戏机的消息。



▲奇人Bruce Kelly网站上的画像。遗憾的是这个58岁的可爱老头在今年去世了。

尽管这样对自己的游戏产品信息保密到荒唐可笑地步的行为看似不合逻辑，但这几年这种不合逻辑的现象却屡屡在我们的游戏媒体和游戏发行商之间上演。

看看世界知名游戏媒体们的表现吧，专业游戏网站Gamespot在他们四平八稳的官方新闻之外，早早的开设了“传闻”板块，专纳各类小道消息。《EGM》杂志也在新闻里开设了“流言”栏目。而Kotaku正是以它灵活的博客方式，报道各种论坛里活跃着的新游戏传闻成为了游戏新闻报道方面的一个新标杆。更有意思的是，不少小道消息后来都一一被证实了。

甚至还有一个叫Bruce Kelly的奇人开了一个叫做“谣言报道者”的私人网站，打出“埋葬所有游戏传闻”的旗号，专门为那些对新游戏穷追不舍的玩家提供内部消息。

这让我们不禁要问，是什么让玩家获得到新游戏的消息变得如此之难？为什么大牌游戏媒体会充斥着各种“精准”的传闻呢？

细究之下，其间的确内有乾坤。随着游戏行业日趋成熟，游戏技术的突飞猛进，如今的游戏早已走过了一两个制作人散兵游勇式创业的年代了。咱们还是拿Rockstar说事儿，今年的《GTA Ⅳ》光预算就有1亿美元，约1000人参与制作。这样的高投入带来的自然是高风险。怎么能保证成本回收呢？除了游戏质量之外，最重要的就是市场推广了。



■巨额的预算也意味着巨额的推广费用，图为Rockstar在英国爱丁堡投放的大幅墙体广告。

欧美游戏厂商这两年大量地吸收了其他行业的经营人才，他们把所有的游戏相关报道都纳入到市场推广的如意算盘之中。游戏发售前的半年该放出什么消息，前三个月该怎么造势，提前一周又该怎么宣传拉动消费者的热情，出现了对游戏不利的消息该怎么处理。整个消息公布的体系就像是一场规模盛大、内部运转精密无比的商业秀。

在这样的商业逻辑下，本该猫捉老鼠主动获取信息的游戏媒体完全倒了个，只能亦步亦趋地变成了宣传工具。近年来，游戏开发厂商在接受媒体采访时还有了新发明“保密协议”，记者只有签订保密协议才能进行采访，对于厂商不愿公布的消息不得公开报道。

这种运作方式让玩家们完全掌握不了真实的游戏开发状况和质量。所以有不少的媒体记者会隐约地把自己所知道的以传闻或非官方新闻的方式“巧妙”地泄露在论坛里或是网站上。这也是现在的游戏媒体中传闻大有喧宾夺主之势的真正原因。

现在看来，这场围着钱转的猫鼠游戏还会继续下去，不过管他呢，还是让我们继续热爱“小道消息”吧。

神作复活

纱迦视点

今年Capcom在下载游戏上投入了不少精力，众多经典游戏在PSN和Xbox LIVE上复活，在《生化尖兵 重装上阵》之前已经有《战场之狼3》、《1942》两款上市，未来还会有《洛克人9》、《街头霸王Ⅱ》。

这些游戏大都是外包给小公司制作的，尽管游戏素质不算顶级，但作为下载游戏来说素质还算合格。不过刚刚问世的《生化尖兵 重装上阵》却远胜一般的下载游戏，这款由瑞典公司制作的游戏目前已经赢得了欧美媒体和玩家的一致好评。我认为它是目前次世代下载游戏中最棒的游戏，没有之一！



■森气楼的原画令中国玩家倍感亲切。



■双打使游戏魅力倍增，难度倍减。

对于熟悉《生化尖兵》背景的玩家来说，获得这样的评价其实并不稀奇。20年前，Capcom为我们带来了这款名为《希特勒复活》神作。游戏虽然脱胎于街机同名作品，但是FC版与街机版有翻天覆地的变化。游戏破天荒地以飞爪代替了跳跃，此外还加入了很多动作冒险、角色扮演的要素，使其游戏性远胜于当时的同类游戏。

20年后，这款神作终于复活，不但保留了所有令人感动的细节，而且追加了丰富的隐藏要素，还加入了网络模式和多人游戏的要素。只是因为政治原因而放弃了反法西斯的背景，更名为《生化尖兵》。连续空中荡、收集装备、拷问犯人、挖密道等经典场面被完全保留下来，老玩家肯定会被感动至内伤，新玩家虽然不会有这么深的感受，不过只要想一下在1988年就能接触到这些要素，就很容易想象为什么我们要用“神作”来形容它了。

> **他们为老玩家提供了一次最好的怀旧机会，也为新玩家带来了一款优秀的动作游戏。**

▲GRIN这个瑞典小厂是两款《生化尖兵》的制作商，以前他们只是做过PC版《幽灵行动 尖锋战士》，现在我们已经记住了这个满嘴金牙的LOGO。

看到自己喜爱的昔日经典复活，无疑是一件令人愉快的事。从5年前的《双截龙》、4年前的《忍者龙剑传》，到今天的《生化尖兵》，都给我留下了深刻的印象。不过像这样成功的例子太少，大部分厂商都只是把这些经典当成赚钱的途径，而不是回馈FANS的方式，自然不会投入太多的人力物力。幸好这些来自北欧的游戏制作者都是《生化尖兵》的狂热粉丝，他们为老玩家提供了一次最好的怀旧机会，也为新玩家带来了一款优秀的动作游戏，更为未来的3D版《生化尖兵》做了一次最好的广告。玩过这款游戏之后，我们有一百二十个理由去期待3D版的降临，相信这帮瑞典佬肯定还会有过人的表现！

东边日出西边雨

星夜视点

道是无晴却有晴

用“东边日出西边雨”来形容SE这两个月对索尼的所作所为实在是再贴切不过——连方位都是完全贴切的。当SE在西边给索尼掴了一巴掌之后，紧接着在东边为索尼做足了补偿，用充满人情世故的戏剧色彩演绎了一个原本简单明了的商业决策，让金钱衡量一切的商业世界也显得那么有人文色彩。

DK Σ 3713——这个被网友抨击为极度装腔作势的展会名成为了8月份的业界焦点，在8月伊始之际就用一连串的声明令人目不暇接。《最终幻想 Agito XIII》与《寄生前夜 第三次生日》是SE做的一次顺水人情，它似乎再次印证了SE“为胜者加冠，为败者盖棺”的一贯作风。PSP这半年来在日本的势头之猛超出了绝大多数人的预料，于年中顺顺利利地在日本突破了1000万台的销量，这绝对已经成为PSP发展历史中的一个最伟大的突破。也许在绝大多数普通玩家眼中，“1000万”只不过是一个单纯的数字，但在第三方游戏软件发行商眼中，这是一个信号，是督促他们开发真正超大作的信号。尤其是对于SE，从来就是抱着“只为销量能超过1000万台的主机开发《FF》和《DQ》新作”的态度，这次两大巨作刚好在PSP日本销量突破千万之后公布，再次为SE的这条金科玉律添加了一道佐证。

> “它似乎再次印证了SE“为胜者加冠，为败者盖棺”的一贯作风。”





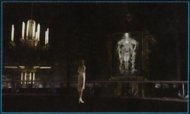
更加漫长的等待

看起来这款《Agito XIII》很可能要等到2010年。从现在开始，对于SE的游戏，我们要习惯等待……

幸或不幸

身为日本第三方之首，SE的动向代表了日本第三方的心态。PSP日本销量超过1000万之后，对于第三方的诱惑力大增，近期《梦幻之星 携带版》等新作的热销也是积极信号，下一阶段PSP的发展将更为顺利，也将迎来更多的大作项目。甚至，我们可以将PSP视为PS2的真正接班人，至少在中国大陆，这早已成为事实。

PS3的崛起（如果还有机会的话）比人们想像的更加漫长，SE不是没有办法早点做好《最终幻想XIII》，只是它一直在等待，等待它所需的PS3销量数字，可惜这个数字PS3迟迟无法达到，于是就有了跨平台的决定。而从PS2时代走过来的传统游戏爱好者们也不可能悉数转投任天堂，传统游戏的市场依然存在，只是现在这个市场不像过去那样集中，而是分流到NDS和PSP上，其中机能与PS2接近的PSP无疑是过渡时期的最佳选择。而对于国内玩家来说，由于售价、高清电视普及率以及一些众所周知的原因，PS3在两三年内恐怕都只能是奢侈品，日本第三方由PS3转向PSP的趋势反倒是幸事一桩。只是等待PS3的也许将会是人们更加漫长的观望。



亩产10万斤

Gouki视点

至今我还记得2005年E3，微软索尼任天堂挨个儿公布自家新主机时的盛况。3年之后，大家都混得怎么样啊？以我不太准确的记忆，3年前这三家厂商公布的主机时顺带着公布的一批游戏，除了索尼阵营的几款“老大难”游戏之外，微软和任天堂阵营的差不多都已经顺利发售——哦，我想起来了，Wii上的一个音乐指挥家游戏好像还没有发售——但我更愿意把这个游戏与刚刚公布的《Wii Music》作比较，那个音乐指挥家游戏多半不会存在了。

这就是我想说的：“所有游戏都在这里集结”变成了微软的口号；“走自己的路，让别人打车去吧”是本次主机大战任天堂的惟一信条；而索尼却还在东扯西拉，过于庞大的Home计划始终未见展开，今不如昔的第三方策略接连遭受沉重打击，连自家的游戏竟然也会取消开发，2005年E3用一连串CG让索尼电影制片厂摄影棚内掌声雷动；2006年E3 599美元主机的售价让全场倒吸一口凉气，但随之公布的一长串独占游戏让人为之惊叹；2007年光头菲尔·哈里逊抛出Home计划让人浮想连连……好吧，今年留给你印象最深的又是什么？是2005年就公布了的《杀戮地带2》？是2006年那一批要么就已跨平台要么就还未发售的游戏？还是2007年的Home？用“平淡”来形容索尼的发表会也许并不公平，因为任天堂也不见得好到哪里去，但你依然可以看到宫本茂的笑脸，一群人自顾自地在台上寻欢作乐的情景仿佛就是在对微软和索尼说“就不带你们玩儿”——2006年的时候，微软和索尼都说，除了Wii之外，他们的主机将会是玩家的另一个选择，而现在看来，这句话只对了一半。



▲2004年E3展上，我和多边形亲眼看到这么一个游戏挂在索尼PSP的展示墙上。看清楚了，是《GT赛车4》，后来这个游戏被改名为《GT赛车携带版》。再后来就失去了消息，再后来……就是最近，听说游戏会在2010年推出，这不叫精益求精，这叫亩产10万斤——放卫星。



▲这就是《8天》，还记得吗？2005年以令人惊讶的画面素质和令人发指的高互动场景给我留下了深刻印象，当时我清楚地记得画面上还有各种选项菜单，仿佛游戏已经有很高的完成度了。

> “2006年的时候，微软和索尼都说，除了Wii之外，他们的主机将会是玩家的另一个选择，而现在看来，这句话只对了一半。”



▲Google上随便一搜的结果，关键词是“PSP”、“Gran turismo”。《GT赛车》在PS2、PSP和PS3公布时都号称开路先锋，但结果呢？免费的《GT赛车HD》差不多与主机出时推出，这简直可以称得上是一个奇迹，而正式发售的《GT赛车5 序章版》则是一年之后的事情了。至于这个PSP版的《GT赛车4》，你去问山内一典要吧。

这似乎是一个悖论：索尼把Home描绘得天花乱坠，但显然他们并不急于这个项目，否则今年的主题就不会是什么下载电影。PS3的2.41系统更新之后终于有了奖杯系统，但显然第三方对于通过更新补丁的方式来让老游戏支持这一系统并不热衷；最让索尼头痛的，可能就是如今第三方厂商的态度——差不多12年前索尼用一招独占《FF VII》让PS最终果实累累，但现在已经不再是独占游戏挑大梁的时代了，第三方变得不再可靠，关键时刻还是只能靠自己。

其实我真的很想知道，PSP版的《GT赛车》、PS3上的《8天》、《大逃亡》都在哪里？



栏目主持：晴天

日本游戏周间销量排行榜 TOP 10

JAPAN WEEKLY VIDEO GAME SALES CHART

2008年7月28日～2008年8月3日

1 NEW 梦幻之星 携带版 PSP

ファンタシースターポータブル

■SEGA■2008年7月31日发售■动作角色扮演■4800日元



本作的大部分内容都来自之前推出的资料片《梦幻之星 伊鲁米那斯的野望》，简单爽快的战斗系统即便是新手玩家也能轻松上手。游戏最吸引人的还是时下流行的联机模式，直接掉落的装备虽然令收集的难度有所降低，但要达成全道具收集仍然是一件耗时的巨大工程。

本周：341 700套　累计：341 700套

排名	游戏	发售/厂商/类型	销量	机种
NEW 2	旋律天国 金 リズム天国ゴールド	■2008年7月31日发售 ■Nintendo■音乐	本周 212877套 累计 212877套	NDS
NEW 3	勇者斗恶龙V 天空的新娘 ドラゴンクエストV 天空の花嫁	■2008年7月17日发售 ■Square Enix■角色扮演	◆本周 111836套 ◆累计 946038套	NDS

4 NEW 灵魂能力IV PS3

ソウルキャリバーIV

■NBGI■2008年7月31日发售■格斗■7800日元



作为呼声很高的系列新作，这次不但请多名画师为游戏设计角色，而且还加入了《星球大战》里的黑武士和尤达大师。游戏的素质也相当出众，每个人物的招式都经过了调整，平衡性再一次得到提升，而由服饰和小部件所衍生出来的自创角色模式，也绝对能令新手和达人都找到新的乐趣。

本周：74 607套　累计：74 607套

排名	游戏	发售/厂商/类型	销量	机种
NEW 5	实况力量棒球15 实况パワフルプロ野球15	■2008年7月24日发售 ■Konami■体育	◆本周 37106套 ◆累计 120961套	PS2
NEW 6	灵魂能力IV ソウルキャリバーIV	■2008年7月31日发售 ■NBGI■格斗	◆本周 34786套 ◆累计 34786套	X360

7 NEW 零 月蚀的假面 Wii

零 ～月蚀の假面～

■Nintendo■2008年7月31日发售■动作冒险■6800日元



本作仍然延续了系列"和风恐怖"的特色，围绕着发生在胧月岛上的灵异现象讲述一段新的故事，而对应Wii的体感操作后，利用"射影机"进行的战斗也显得更为紧张与刺激。游戏最大的缺陷就是存在一个无法拍到某些灵的致命BUG，之后应该会针对此问题推出新的修正版。

本周：33 456套　累计：33 456套

排名	游戏	发售/厂商/类型	销量	机种
↓ 8	Wii Fit Wii フィット	■2007年12月1日发售 ■Nintendo■体育	◆本周 32201套 ◆累计 2401217套	Wii
→ 9	马里奥赛车Wii マリオカート Wii	■2008年4月10日发售 ■Nintendo■竞速	◆本周 23143套 ◆累计 1633550套	Wii
NEW 10	高达 战斗领域 ガンダム バトルユニバース	■2008年7月17日发售 ■NBGI■动作	◆本周 20856套 ◆累计 63716套	PSP

由于本期榜单的统计时间跨度较大，所以众多的"系列新作"成为了本周的主打。在PSP上吸取"《怪物猎人》系列"成功经验的《梦幻之星 携带版》以首周34.2万的销量开了一个好头，成为了目前PSP游戏首周销量的第三名；《旋律天国 金》首周21.3万的销量比2006年8月发售的GBA版首周销量翻了接近6倍，由此可见结合创意的NDS音乐游戏仍然具有很大的市场潜力。

2008年8月4日～2008年8月10日

排名	游戏	发售/厂商/类型	销量	机种
→ 1	梦幻之星 携带版 ファンタシースターポータブル	■2008年7月31日发售 ■SEGA■动作角色扮演	◆本周 148230套 ◆累计 489930套	PSP

2 NEW 火焰之纹章 新・暗黑龙与光之剑 NDS

ファイアーエムブレム 新・暗黒龍と光の剣

■Nintendo■2008年8月7日发售■策略角色扮演■4800日元



重新绘制的人物头像和战斗动画就足以让这款"重制版"在老玩家中获得很高的评价，而六种不同难度所体现出的高策略性也很好地保留了系列作品的精髓。游戏惟一让人比较不爽的是在外传进入条件上有死亡人数的限制，经常会让玩家为了牺牲谁而烦恼不已。

本周：144 905套　累计：144 905套

排名	游戏	发售/厂商/类型	销量	机种
↓ 3	旋律天国 金 リズム天国ゴールド	■2008年7月31日发售 ■Nintendo■音乐	本周 130412套 累计 343289套	NDS

4 NEW 薄暮传说 X360

テイルズ オブ ヴェスペリア

■NBGI■2008年8月7日发售■角色扮演■7800日元



作为登陆次世代主机的首款系列作品，干净清爽的画面很容易赢得玩家的好感，而一直在X360上苦苦寻觅角色扮演游戏的玩家也正好可以借此机会得到最大的满足。在保留战斗特色的基础上，游戏还专门针对X360的成就系统设计了BOSS战中的"秘密任务"。

本周：108 328套　累计：108 328套

排名	游戏	发售/厂商/类型	销量	机种
↓ 5	勇者斗恶龙V 天空的新娘 ドラゴンクエストV 天空の花嫁	■2008年7月17日发售 ■Square Enix■角色扮演	◆本周 72598套 ◆累计 1018636套	NDS
NEW 6	三国志大战・天 三国志大战・天	■2008年8月7日发售 ■SEGA■桌面棋牌	◆本周 32734套 ◆累计 32734套	NDS

7 NEW 召唤之夜2 NDS

サモンナイト2

■NBGI■2008年8月7日发售■策略角色扮演■4800日元



初次尝试时即便是老玩家也会觉得游戏的系统几乎和之前的一代重制版没有什么实质性的区别，但是随着游戏进度的深入，多变的音乐、种类繁多的迷你游戏、新追加的召唤兽，以及充满挑战性的"无限回廊"不但激发了玩家的游戏热情，也充分体现出了厂商的制作诚意。

本周：29 715套　累计：29 715套

排名	游戏	发售/厂商/类型	销量	机种
→ 8	Wii Fit Wii フィット	■2007年12月1日发售 ■Nintendo■体育	◆本周 27414套 ◆累计 2428631套	Wii
→ 9	马里奥赛车Wii マリオカート Wii	■2008年4月10日发售 ■Nintendo■竞速	◆本周 22739套 ◆累计 1656289套	Wii
↓ 10	灵魂能力IV ソウルキャリバーIV	■2008年7月31日发售 ■NBGI■格斗	本周 22575套 累计 97182套	PS3

本周最值得关注的无疑是《梦幻之星 携带版》再度蝉联了冠军，同时发售了仅一个月的《勇者斗恶龙Ⅴ 天空的新娘》也顺利突破了百万大关，比前作NDS版6个星期才达成该成绩整整提高了半个多月。主机销量方面最让人意外的是X360周销量因为《薄暮传说》的发售而比以往的平均水平提高了接近5倍，《薄暮传说》首周10.8万的销量也成就了它在日本地区不可能动摇的地位，位列X360游戏日本地区首周销量的榜首。

数字飚榜

2008上半年日本游戏软件报告

按照以往的惯例，本期的数字飙榜将为玩家揭晓2008上半年日本游戏市场软件销量的大致情况（统计时间为2007年12月31日～2008年6月29日）。和去年同期的情况相比，今年最大的变化就是《怪物猎人 携带版 2nd G》凭借之前作品累计的人气，在短短3个月的时间内持续热销，一举拿下了以往长期被NDS游戏占据的销量冠军宝座，而家用机方面随着X360游戏发售策略的转变，日本玩家对其的关注度也有明显提高，尤其是在跨平台的软件上所取得的成绩虽还不及PS3版本，但和之前独占作品的销售情况相比已经有了很大的提高。

NDS

排名	名称	发售日	销量(套)
1	口袋妖怪突击队 融合	2008.3.20	576467
2	马里奥聚会DS	2007.11.8	497547
3	马里奥赛车DS	2005.12.8	416935

PSP

排名	名称	发售日	销量(套)
1	怪物猎人 携带版 2nd G	2008.3.27	2300505
2	怪物猎人 携带版 2nd	2007.2.22	212082
3	实况力量棒球携带版3	2008.5.29	200134

Wii

排名	名称	发售日	销量(套)
1	任天堂全明星大乱斗X	2008.1.31	1666323
2	马里奥赛车Wii	2008.4.10	1526664
3	Wii Fit	2007.12.1	1443167

PS3

排名	名称	发售日	销量(套)
1	潜龙谍影4 爱国者之枪	2008.6.12	576437
2	鬼泣4	2008.1.31	304652
3	如龙 见参	2008.3.6	267242

PS2

排名	名称	发售日	销量(套)
1	无双大蛇 魔王再临	2008.4.3	394131
2	高达无双 特别版	2008.2.28	275812
3	职棒魂5	2008.4.1	181458

X360

排名	名称	发售日	销量(套)
1	偶像大师 Live For You!	2008.2.28	74608
2	鬼泣4	2008.1.31	55259
3	装甲核心4 For Answer	2008.3.19	38763

2008 日本主机销量榜

HARDWARE

※总销量统计起始日期为2008年1月1日

名次	机种	总销量	7月28日～8月3日	8月4日～8月10日
1	PSP	2 499 401台	61 181台	58 501台
2	Wii	1 984 530台	41 109台	38 506台
3	NDSL	1 932 398台	57 398台	60 434台
4	PS3	620 084台	9 508台	9 673台
5	PS2	285 952台	9 045台	8 503台
6	X360	116 937台	5 359台	24 962台

如果你对排行榜有新的建议，欢迎使用Email提交：question@ucg.com.cn

美国游戏排行榜 TOP 10

关注美国劲爆新作 把握游戏流行趋势

USA VIDEO GAME SALES CHART

2008年7月27日～2008年8月2日

排名	名称	厂商	发售日	类型	上周排位	本周	累计	机种
1	灵魂能力IV Soul Calibur IV	NBGI	2008年7月29日发售	格斗	–	298036套	298036套	X360
2	灵魂能力IV Soul Calibur IV	NBGI	2008年7月29日发售	格斗	–	167358套	167358套	PS3
3	Wii Fit Wii Fit	Nintendo	2008年5月21日发售	体育	3	86755套	1561339套	Wii
4	马里奥赛车 Wii Mario Kart Wii	Nintendo	2008年4月27日发售	竞速	4	55168套	2749793套	Wii



5 美国大学联盟橄榄球 09 X360

NCAA Football 09

EA 2008年7月15日发售 体育 上周排位：2

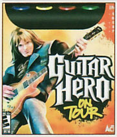
按照每年一作的推出速度，新作中加入的最大支持12人的在线对战模式无疑受到了众多玩家的好评。由于游戏中的比赛都是在各个大学间进行，所以对于大学氛围的营造非常出色，而主场作战的优势在比赛中的效果也更加明显，不再像原来的作品只是一个摆设而已。

本周：48 125 套　累计：422 558 套

排名	名称	厂商	发售日	类型	上周排位	本周	累计	机种
6	潜龙谍影 4 爱国者之枪 Metal Gear Solid 4:Guns of the Patriots	Konami	2008年6月12日发售	动作	8	43039套	1124862套	PS3
7	吉他英雄 巡回演出 Guitar Hero: On Tour	Activision	2008年6月22日发售	音乐	6	36415套	648789套	NDS
8	最终幻想IV Final Fantasy IV DS	Square Enix	2008年7月22日发售	角色扮演	5	32323套	79944套	NDS
9	口袋妖怪 钻石·珍珠 Pokemon Diamond · Pearl	Nintendo	2007年4月28日发售	角色扮演	10	30284套	5426702套	NDS
10	任天狗 Nintendogs	Nintendo	2005年8月23日发售	模拟育成	9	29870套	7343254套	NDS

2008年8月3日～2008年8月9日

排名	名称	厂商	发售日	类型	上周排位	本周	累计	机种
1	灵魂能力IV Soul Calibur IV	NBGI	2008年7月29日发售	格斗	1	104253套	402289套	X360
2	Wii Fit Wii Fit	Nintendo	2008年5月21日发售	体育	3	76173套	1637512套	Wii
3	灵魂能力IV Soul Calibur IV	NBGI	2008年7月29日发售	格斗	2	69156套	236514套	PS3
4	马里奥赛车 Wii Mario Kart Wii	Nintendo	2008年4月27日发售	竞速	4	55255套	2805048套	Wii
5	潜龙谍影 4 爱国者之枪 Metal Gear Solid 4:Guns of the Patriots	Konami	2008年6月12日发售	动作	6	49157套	1174019套	PS3
6	美国大学联盟橄榄球 09 NCAA Football 09	EA	2008年7月15日发售	体育	5	32822套	455380套	X360



7 吉他英雄 巡回演出 NDS

Guitar Hero: On Tour

Activision 2008年6月22日发售 音乐 上周排位：7

虽然使用专用控制器进行游戏能够体会到最完整的游戏乐趣，但由于NDS的发声数有限，偏向于摇滚的本作在实际的音乐表现上还有所欠缺，总共26首歌曲的数量也很难激发玩家反复挑战的欲望。当然最要命的还是长时间握着控制器会让人手部感到非常不适。

本周：30 599 套　累计：679 388 套

排名	名称	厂商	发售日	类型	上周排位	本周	累计	机种
8	口袋妖怪 钻石·珍珠 Pokemon Diamond · Pearl	Nintendo	2007年4月28日发售	角色扮演	9	28113套	5454815套	NDS
9	任天狗 Nintendogs	Nintendo	2005年8月23日发售	模拟育成	10	27937套	7371191套	NDS
10	新超级马里奥兄弟 New Super Mario Bros	Nintendo	2005年8月23日发售	动作	–	25051套	4772180套	NDS

最终幻想饕餮盛宴

文 星夜　美编 anubis

DKΣ3713特报

Dissidia Final Fantasy 异说 最终幻想 | Kingdom Hearts 王国之心 | Sigma Harmonics 西格玛倍音 | The 3rd Birthday 寄生前夜 第三次生日 | FF VII AC Complete FFVII：降临之子 完全版 | Fabula Nova Crystallis Final Fantasy XIII 最终幻想 XIII 系列

这几个月以来，Square Enix一直是全球游戏业高度关注的焦点，自从7月份在E3展中《最终幻想 XIII》X360版的公布让全世界为之震惊之后，人们对SE下一步的动向议论纷纷，而8月2～3日期间在日本举办的“DKΣ3713”就成为人们试图寻求答案的场所。

DKΣ3713召开之前，业界传闻主要分为两类，一类是SE将从此全面降低对PS3的支持，另外一类是SE将通过各种措施补偿《最终幻想 XIII》跨平台给索尼造成的损失，包括加强对PSP的支持。而DKΣ3713的召开证实了后者所言属实，这次的SE个展中震撼公布了三大头条，全部都是对索尼阵营有利的消息！

小展会，大惊喜！

与去年在千叶会展中心举办的“Square Enix Party”不同，这次在涩谷QUEST Building举办的DKΣ3713是一个封闭性质的小型私家游戏展，只有受邀媒体和玩家才能出席。Square Enix通过其官方网站从报名者中抽选了2400人，分为6批各400人出席展会。在这次展会中，SE共展出了十余款将于未来18个月内发售的游戏，内容之丰富绝对远远胜过了SE之前在E3上的表现，玩家强烈关注的新作都有最新影像展出，NDS和PSP上的《王国之心》新作以及PSP的《异说 最终幻想》都提供了试玩。

由于是一个小规模的个展，因此会场面积不大，进入大门后首先迎接观众的是一面大展示墙，上面挂满了《最终幻想 XIII》的设定图，还有诸如模型、钥匙扣、CD等周边产品。此外还有《最终幻想 Versus XIII》中出现的名设计师设计的服装实际成品，以及将为宣传《异说 最终幻想》而推出的新款Potion饮料。

游戏试玩其实并非本次个展的关键，现场仅为4款游戏提供了4部试玩机。真正的焦点是大屏幕中播放的影像，总共10款游戏的影像总长度达40分钟，而且每段影像的最后都有令人惊喜的消息公布。而对广大国内玩家而言，最大的惊喜恐怕莫过于原定于手机上推出的《最终幻想 Agito XIII》和《寄生前夜 第三次生日》降临PSP！这证实了之前传闻SE将通过全力支持PSP补偿索尼的说法，标志着PSP于日本突破千万销量之后，今后将进入振奋人心的大作时代！



▲Roen时装品牌为《最终幻想 Versus XIII》设计的服装实品。





■每款游戏仅准备了一个试玩机。



■专为《异说 最终幻想》准备的Potion罐装饮料。



■这些精美的概念图要是能拿一张挂在家里就好了。



▲本作的重要舞台：Akademeia魔导学园。

《最终幻想 Agito XIII》降临PSP！

2006年的E3展中，SE首次公开《最终幻想 XIII》时就已经表示这将会是一个系列化作品，除了PS3上的两部正统之作外，也会在手机上推出《最终幻想Agito XIII》。然而该作自公布以来，从未有实际游戏画面公开，在本次展会中同样是以CG动画示人，但SE表示本作将会在PSP上推出，而且它并非外传，而是整个“《最终幻想 XIII》系列”所架构的“新水晶神话”的一部分。目前本作的发售时间尚未公布。

《最终幻想 Agito XIII》中的“Agito”是拉丁文，有“采取行动”之意，暗指本作的掌机化特点。本作是在PS3上的《最终幻想 XIII》和《最终幻想 Versus XIII》投入开发之后才决定制作的，理由是之前在手机上推出的《危机之前 最终幻想 VII》大获成功，为了拓宽“新水晶神话”的覆盖面，因此决定推出手机版。虽然在它的最初规划中只是一款手机游戏，但面向的是最高规格的手机，有着非常庞大的计划，直到今年6月才完成了剧本的制作。在确定了在PSP上推出后，本作将会针对PSP的性能特性贴身打造，至于是否还将推出手机版，目前还没有确定的消息。可以确定的是，由于目前PSP在日本的强势，SE已经决定投入大量资源将本作打造成PSP上的顶尖作品。事实上在后来的《FAMI通》采访中，本作导演田畑端表示其实从《最终幻想 Agito XIII》项目刚启动的时候，就已经有推出PSP版的构想，在这次展会中的声明只不过是进一步确认PSP将成为主力版本。

剧情关键词 路希



▲目前已公开的角色，正中间的主角赫然拿着一副塔罗牌。

本作的舞台是魔法校园Akademeia，随着游戏的进行将逐渐拓展到学校之外的世界。目前已经公开的角色有12名，似乎都是魔法校园的学生，使用长剑、大刀、手枪、弓箭等武器，塔罗牌则是与游戏系统息息相关的概念。

制作人提到了“路希”这个关键词，这是与“新水晶神话”其余几个作品连接起来的重要概念。还有一个关键词是“PAX CODEX”，这是Agito世界中的和平条约的名称。邻国的Cid打破了和平条约，派出一名路希（也可能是多个路希）发动了侵略战争。

系统《危机之源 最终幻想VII》的进化！

《最终幻想 Agito XIII》原先的计划是一款以卡片为基础的角色扮演游戏，但目前看来，本作并非外界传闻的卡片RPG，而是强调类似于《怪物猎人 携带版》的联机任务以及动作性，因为这已经被证明是最适合在PSP上推广的游戏类型。当初该作刚公布时，就已经表示将会通过手机网络让玩家组队完成任务，而且也将穿插大量精美CG动画。现在PSP的无线联机功能将取代手机的网络功能。

野村哲也表示，本作的战斗系统将会融合动作与回合制，类似于《危机之源 最终幻想VII》，可以说是采用了“超高速ATB”系统的进化版。但是不同之处在于，本作的战斗并非单枪匹马作战，而是将会采用团队制。在联机组队时则是各控制一名角色战斗。最令人惊异的是，野村哲也表示本作计划对应infrastructure模式，可以无线接入网络组队作战，不过最终是否会实现目前无法确定。此外本作也会有系列标志性的召唤兽系统，而且还计划加入召唤兽育成要素，战斗中将可以控制召唤兽。



■在CG动画中出现的Akademeia内部景象，似乎有点像《哈利·波特》中的霍格华兹学校。

新闻资讯
新闻专题

最新预告片

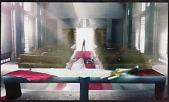




在现场播放的预告片中，可以看到以老电影方式处理的开场，接着出现由几个王国构成的地图，接着其中一个帝国在其领导者的演讲中开始迈向入侵邻国的征程。军队抵达了一座与大陆隔绝的岛国，孤岛四周受到巨大水晶的守护，然而水晶却不知何故而破碎，整个岛国处于慌乱状态。就在此时，一位穿着斗篷的神秘女子出现在军队面前……

在这段预告片中零星穿插了一些对实际游戏系统的演示，不过目前还看不出个所以然来。从预告片的最后来看，神秘斗篷女似乎是某个抵抗军的领袖，而玩家很有可能将成为这个抵抗力量中的一员。

《寄生前夜》将于PSP度过“第三次生日”



▲教堂的玻璃和座椅的碎片四溅，但依然看不清来者的面目。

1998年，在《生化危机》的热潮中，Square根据日本著名小说和电影《寄生前夜》（Parasite Eve）制作了一款同名游戏，成功地将Square拿手的RPG类型与《生化危机》的生存恐怖动作游戏概念结合，成为RPG历史上的一朵奇葩。可惜的是翌年推出的《寄生前夜2》销量大幅下跌，从此就再也没有第三部的消息。直到2007年SE正式宣布将会在手机上推出《寄生前夜 第三次生日》（the 3rd Birthday），这让非日本地区的FANS大为焦急。如今，SE终于满足了全球广大“PE迷”的愿望，宣布将会在PSP上推出《第三次生日》！

《第三次生日》的完整游戏标题中并没有“Parasite Eve”，根据制作人的解释，这是因为本作原本就是一个外传，除阿雅之外的其他设定将会有众多变更之处。至于游戏名的含义，一方面是指代系列主角阿雅的第三次露面，另一方面的深层次含义未明。本作的游戏系统和结构也将与以往作品完全不同，计划采用悬疑型美剧的结构，每一集开始前会对前一集进行简要回顾，结束时会有下一集的预告。每集的时间为1～2个小时左右。

本作的主题是“时间”，故事发生在圣诞前夜。阿雅在深夜被叫到纽约警局总部，她得知一种神秘怪物Twisted通过扭曲的时空来到曼哈顿，发动了突然袭击。阿雅这时已经35岁，但是由于她拥有的特殊力量，因此身体年龄仍然保持在20岁左右。本作在游戏系统上也会融入时间概念，据称存在穿越时空返回过去的可能。所谓“第三次生日”也许与这种时空穿梭概念息息相关。

本作由《最终幻想XIII》导演鸟山求亲自担任导演，可见将会是一款重要性极高的作品。目前本作已经确认将于2009年内发售！



■阿雅转过身举起来枪，结婚戒指掉落到地上，地面被鲜血染红，预告片就此结束。

PS3《最终幻想 XIII》试玩版明春发布！

曾有传闻称 SE 为了弥补《最终幻想 XIII》跨平台给索尼造成的影响，将会推出 PS3 独占的《最终幻想 VII》重制版。虽然这款游戏并未公开，但 SE 还是给 PS3 玩家带来了一些盼头：在 DK Σ3713 中 SE 宣布 2009 年 3 月发售的蓝光版《最终幻想 VII 降临之子 完全版》将会附赠《最终幻想 XIII》的试玩版！而且届时索尼也将推出与该蓝光影碟捆绑的 PS3 新套装！

将于 2009 年 3 月发售的《最终幻想 VII 降临之子 完全版》虽然只是一个"完全版"与一个"试玩版"的组合，但对于 FF 迷来说却有无法不为之心动的理由。首先是这张解析度达 1080p 的蓝光影碟中将会增添不少新情节，很多重要情节也都被延长，增加了不少细节。当然更重要的是，《最终幻想 XIII》的这个试玩版将不同于以往，它的内容将极为丰富。



■这次新公布的画面不少都带有字幕，它们是即时演算的实际游戏画面吗？

附赠的《最终幻想 XIII》将会以一张独立的蓝光光碟收录，除了游戏试玩本身之外，其中还包含了《最终幻想 Versus XIII》和《最终幻想 Agito XIII》的全新影像。据《FAMI 通》报道，《最终幻想 XIII》的这个试玩版累计游戏时间可能长达 2 个小时以上，甚至超过了《最终幻想 VII 降临之子 完全版》本身，就算是单为这个试玩版而掏钱也不过分。试玩版本身据说是发生在游戏开场部分，具体所处的时间段是在目前公开的预告片之前，制作人野村哲也向玩家保证其内容将"相当的丰富"。导演鸟山求表示，试玩版中将会有巨大而复杂的三维地图。本作在战斗中将可以替换角色，在体验版中也可以操作其他角色战斗。



《最终幻想 XIII》终于公布了一个让广大玩家可以玩到的时间，这自然是一个好消息，不过这也意味着正式版在 2009 年 3 月 31 日之前是绝对不可能上市了。传闻称本作将于 2009 年夏季在日本率先推出 PS3 版，然后在 2009 年底在欧美同时推出 PS3 和 X360 版。虽然这则消息并未得到确认，但在会中的预告片里已经确认 PS3 版将于 2009 年内发售。

另外为了保证《最终幻想 XIII》的试玩版具有让玩家掏腰包的诱惑力，在此之前广大普通玩家恐怕都没有机会实际体验了，也就说《最终幻想 XIII》很可能不会像传闻般在今年的东京游戏展中提供试玩版。

X360 版《最终幻想 XIII》尚未开始制作

现在我们几乎已经可以确定，7 月份发表的《最终幻想 XIII》跨平台声明是一个在极短的时间内作出的决定，因此 X360 版《最终幻想 XIII》虽然已经确认，但目前仍处于白纸状态。在 DK Σ3713 播放的一段录像中，SE 官方确认：X360 版《最终幻想 XIII》尚未开始制作。



■背景中戴着防毒面具的士兵倒是令人想起了《杀戮地带 2》。

DK Σ3713 会议中除了播放新作预告片外，还播放了一个 SE 工作室内部探秘的小短片。这个录像片段由野村哲也亲自拿着摄像机拍摄，首先扫视了整个工作室的环境，紧接着拍摄了开发者们对《最终幻想 XIII》的热烈讨论。导演鸟山求说："我们并没有改变开发方向，我们首先开发的是PS3版本，然后才会移植到 X360 上。"而且鸟山求还表示，截至 7 月 29 日，他所率领的开发团队还没有拿到开发 X360 版《最终幻想 XIII》所需的开发工具。他说："我告诉他们（开发者）现在不要去想 X360 版，一切等拿到开发包之后再说。"

鸟山求表示，X360 版的公布不会对 PS3 版的游戏质量造成任何影响，目前开发团队正全力进行 PS3 版的制作。至于可能会有 PC 版的传闻，野村哲也和鸟山求同时做出否认，之前制作总指挥北濑佳范虽然曾表示 SE 有一个 PC 项目正在进行，但并非《最终幻想 XIII》PC 版。不过《最终幻想 XIII》确实是在 PC 上开发的，野村哲也说："实际上我们从《最终幻想 VI》开始就这么做了。"

在这段探班录像中可以看到，现在 SE 庞大的开发团队已经在热火朝天地全力进行游戏开发，剩下的角色设计工作将于 10 月份全部完成，声优阵容也已经选好，预计在东京游戏展中将公开一部分信息。此外，在录像中不少开发者抱怨说，由于明年 3 月要推出试玩版，而蓝光光碟的生产周期很长，这就意味着今年 12 月之内就必须要做好这个试玩版，开发者们都表示这个时间安排太紧了。这实际上也就相当于进一步确认今年 TGS 将不会有《最终幻想 XIII》的试玩版。

X360 版《最终幻想 XIII》有望中文化？



在 DK Σ 3713 会议期间，SE 对 X360 版的《最终幻想 XIII》甚少提及，但在此前一天于台湾举办的“X360 夏日同学会”却爆出了一条令全世界为之瞩目的消息：《最终幻想 XIII》将有望推出亚洲版！

“X360 夏日同学会”于 7 月 31 日至 8 月 4 日期间在台举办，开幕当天领先全亚洲开放了 X360 60GB 豪华版主机的订购，人气相当火爆，但这并非该活动最惊爆的地方。在台湾媒体的采访中，台湾微软娱乐设备部副总经理周文英向媒体打包票说《最终幻想 XIII》一定会在台湾推出，不过不确定会推出哪种语言的版本。对于广大中国玩家翘首以待的《最终幻想 XIII》中文化，周文英表示台湾微软会尽力向总公司反应，希望能够通过公司与 SE 签约时顺便争取中文化的机会，甚至努力达成同步中文化的目标。

周文英的这番谈话本来只是在与记者闲聊的时候以非正式的口吻表述的，但是由于事件牵扯重大，因此当天就立刻传遍了日本和欧美的媒体，引起轩然大波。众所周知，在《最终幻想 XIII》的跨平台中，对索尼而言最后的防线就是该作的日版仍然是 PS3 独占，而该系列也就是在日本具有左右主机竞争格局的影响力，X360 没能争取到日版的跨平台，对于其觊觎已久的日本地区也就起不了作用。但如果推出亚版，按照以往的经验便是采用日语配音，日本的 X360 玩家也有机会玩到。这无疑会让 SE 与索尼之间的关系进一步恶化。因此在此事件之后，也许是出于 SE 公关部方面的督促，微软很快就发表了更正声明。

台湾微软在声明中表示：“目前并没有在台湾推出《最终幻想 XIII》的计划，如果因此造成任何误解，台湾微软特此澄清。”值得注意的是，澄清声明中并没有否认未来在台湾推出 X360 版《最终幻想 XIII》的可能性。

《最终幻想 Versus XIII》实际画面内部演示

《最终幻想 XIII》公布至今的一些预告片中尚有穿插一些疑似为实际游戏画面的片段，然而《最终幻想 Versus XIII》在公布至今的两年多时间里一直只有 CG 动画，而且游戏开发程度极低，因此在《最终幻想 XIII》跨平台事件后，一度有传闻说《Versus XIII》将会改为 CG 电影。然而在 DK Σ 3713 中，SE 再度确认《Versus XIII》正在顺利开发中，并且在预告片中特别强调本作是“PS3 全球独占”。

为了证明《最终幻想 Versus XIII》确实正在开发中，而且确实是一款 PS3 游戏。在现场播放的野村哲也工作室探班录像中，可以看到工作人员在圆桌会议中讨论本作，开发人员再次确认本作正在开发，绝非像外界传闻的那样只是一个烟幕。而且录像中还出现了本作开发中状态的演示，在这个片段中，可以看到主角在场景中奔跑，爬上楼梯，这时画面突然暂停，工作人员用鼠标直接控制镜头，将镜头拉远，然后围绕主角转动，特别演示了他面部细腻的光影效果，以及场景惊人的丰富细节，证明了目前演示的片段确实是即时演算。除了这个开发花絮录像外，现场也播放了本作的最新预告片，可惜这段预告片依然是对之前已公布的一些预告片的重新剪辑。





▲主人公一身正装站在高楼顶层的螺旋阶梯上，可以看到窗外美丽的夜景。主人公所穿的这套西装是由著名时尚品牌 Roen 的创意总监高原启设计的，游戏中会有不少 Roen 的时装款式。据称本作还将会有不少其他软广告出现。



令人怦然心动的美丽女子



▲这是在之前的预告片中出现的一幕，神秘白衣女子挥舞魔法剑，背后出现一个神秘魔法阵，用其强大力量与男主角对峙。

这就是预告片中具有强大力量的神秘女子，和之前影像中冷酷的表情不同，这次她带着点微笑。这个场面应该是两人初次见面，虽然有种男女主角相遇的风情，但之前的影像却是两人相互对峙的，真不知道为什么两人会对决。而且，从此时少女穿着的裙子和正装这点来看，我们也可以想像她是和作为王族的主角持有相同立场的人物。

异说 最终幻想		Square Enix	动作
PSP	DISSIDIA FINAL FANTASY		日版
	预定 2008 年 12 月	1～2 人	售价未定
	对应周边未定		对应年龄未定

本作是一款集合了《最终幻想》角色而制作的大混战格斗游戏，游戏中汇集了历代最知名的角色，分为光之阵营与暗之阵营进行对决，可以说是“《最终幻想》系列”的梦幻之战。

文 玛娜
美编 NINA

新闻资讯 前线狙击

梦之队即将诞生

本作中的第二名女性角色终于登场了，不过，和之前登场的《FFⅧ》的阿尔迪米娅一样，黑暗之云也是黑暗势力的一方，而光之战士这边目前还是一群男人的天下，看来光与暗的平衡容易维持，男与女的平衡却难以调和，如今惟有期待《FFⅥ》会以蒂娜为光之战士的代表出战来平衡男女比例了。





▲《FFⅢ》中，光之水晶被拖入了地下导致了光与暗的失衡，黑暗之云的恐怖威胁了整个世界，本作中，她仍然会像之前那样带来无限的绝望与恐惧。

DISSIDIA FINAL FANTASY

黑暗之云 Cloud of Darkness

CV：池田昌子

《FFⅢ》的最终BOSS，想要毁灭世界的黑暗集合体，她会以“波动炮”的HP攻击和“触手”为主要战斗手段，魔力强劲的她真正让人恐惧的地方在于远距离作战。本作中，她的形象也更为性感妖艳，是登场的为数不多的女性角色之一。



◀妖艳的形象非常引人注目，环绕在她身边的触手也不能小觑。

Check 过去的黑暗之云



◀天野喜孝的原画，本作的人设几乎完全重现了这张原画的风采，无论是触手还是色彩都是一样的。



▶战斗中的黑暗之云的另一形态，皮肤变成了绿色，本作中也将这点表现出来了。



EX变身系统大公开

战斗中，两方角色头像旁有一条竖着的EX槽，当EX槽蓄满后，输入相应的指令就可以让角色变身进入EX形态，在EX形态下，人物的各种能力都会提高，移动速度变快，同时HP也会逐渐回复，而且还会随着角色的不同而发动各种特殊效果。



洋葱骑士的EX形态

忍者 贤者

和原作一样，本作中洋葱骑士也可以变身成擅长二刀流的忍者和擅长魔法攻击的贤者，根据自己想要采取的作战策略进行选择才会事半功倍。



◀蓄满EX槽后发动EX形态。

▶熟悉的名字以不同的形象回来了，洋葱骑士加油！



▶▼洋葱骑士与其他角色有所区别，可以变成忍者和贤者两种形态，是选择剑还是选择魔法？就看你的决定。



▶正常形态的黑暗之云，可以使用波动炮和触手进行攻击，伸缩自如的触手会给我们带来相当大的麻烦。

▼变身为EX形态后，皮肤变绿的同时，触手也会附加有雷属性。





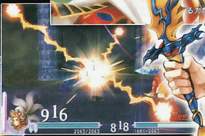




▶经过重新设计的洋葱骑士形象要比之前华丽得多，特别是点缀在盔甲与头发上的彩色珍珠和头盔上蓬松感十足的装饰，非常符合最强职业的名号。此外，腰间的佩剑和极富异国气息的长巾也是本次经过精心设计后的产物。



▶▼敏捷的身体，坚强的意志，还有强大的魔法，曾经背负着拯救世界命运的洋葱骑士这次也将一展雄风。





CV：福山润

洋葱骑士是《FF III》中梦幻般的隐藏职业，身为战士且可使用全部威力强大的黑白魔法，具有着惊人的力量，这次它也被水晶选中，成为了本作中的一名光之战士。虽然身材比较矮小，不过洋葱骑士的移动速度非常迅速，既能够使用剑术也能够使用魔法，满足一定条件的时候还可以转职成忍者或贤者。

洋葱骑士 Onion Knight

一发逆转 威力惊人的EX爆击

EX爆击是EX形态发动时使用的必杀技，它的威力非常强大，如果可以顺利使出，往往可以起到在瞬间逆转战局的效果，是一定要好好掌握的技巧。







▲▶一边向前快速冲刺一边使用手里剑向对手投掷，这个非常有魄力的必杀正是忍者的EX爆击，而贤者则是另一种。



▲黑暗之云的波动炮在EX爆击中变成了超波动炮，造成的伤害值也比之前有了很大幅度的提高。

Check 过去的洋葱骑士



▲天野喜孝给洋葱骑士的原画，比较起之后的各种版本来说，这一版可能是看起来最成熟的。



▲NDS重制版中的洋葱骑士，可以看出除了细节之外基本的造型思路并未改变。

无责任感言 看来本作中选择洋葱骑士一定很划算，可以用三种形态进行战斗，而且使用的必杀也不相同，如果《FF IV》以塞西尔出阵的话，不知道他会不会有黑暗骑士和圣骑士的两个形态啊。

KINGDOM HEARTS Birth by Sleep

キングダムハーツ バース

“《王国之心》系列”是以迪士尼的经典卡通人物贯穿游戏主线的原创动作角色扮演游戏，除了通过战斗不断提升能力外，和同伴配合发动华丽的攻击是游戏的一大乐趣所在。

作为和NDS版同时公布的作品，虽然也是在掌机上推出，但是主机的特性就决定了两款作品的天壤之别。本作在Square Enix日前召开的“DK Σ 3713 PRIVATE PARTY 2008”展会上公开了新的影像并提供试玩，获得了众多日本媒体“系列有史以来最爽快战斗系统”的评价。因此本期的前线我们将针对游戏的战斗系统进行详细的讲解，而第三名主人公的身分也将一并为大家揭晓。

文 晴天　美编 NINA

王国之心 梦中诞生		Square Enix	动作角色扮演
PSP	キングダムハーツ バース バイ スリーブ		日版
	预定 2009 年发售	1～2人	价格未定
	对应 Wi-Fi 无线联机功能		对应玩家年龄：未定

带你进入战斗的全新境界

新的主人公 艾克阿 アクア



▲从平时的对话很容易感受到艾克阿对特拉和维恩的理解与信任。

虽然仅在几张剧情截图中出现了她的正面特写，但官方已经证实她与特拉（テラ）和维恩（ヴェン）一样寻找着塞阿诺特大师（マスター・ゼアノート）的下落，并且能够使用键刃进行战斗。用三位主人公不同的视点来表现游戏的剧情，不知道谁的戏份更让大家感兴趣呢？

新的世界

在系列首次出现的“白雪公主世界”中，特拉从白雪公主的口中得知她是世界上拥有神秘力量的七位公主之一，之后为了避免世界陷入新的危机，他毅然接受了保护剩余六名公主的任务并与恶毒的女巫展开了较量。



▶看起来特拉似乎知道七位公主神秘力量的作用，难道这是找到塞阿诺特大师的一个捷径吗？

战斗系统浮出水面

和系列的正统作品一样，游戏的战斗同样以普通攻击和技能为主要攻击手段。不过当玩家操纵的角色为特拉时，指令栏上方还会出现特有的“指令计量槽”，通过不断地攻击敌人累积计量槽，特拉的战斗形态就会随之发生变化；从而派生出更多高级的攻击技能对敌人造成更大的伤害，如果看到最下方通过○键发动的“たたかう”右侧出现了追加的指令就赶快发动看看吧。

▶▼从普通的“FATAL MODE”进化为“ROCK BREAKER”形态后，特拉可以使用土属性的范围攻击技能“フィニッシュ”，而一旦发动了特殊指令，特拉的战斗形态就会恢复到初始状态，因此发动的时机将是影响战术布局的关键所在。







层叠指令

主要显示角色因“战斗形态”变化而追加的攻击技能，△键发动的魔法技能根据形态的不同也会存在差异，使用后需要等待一段时间才能发动第二次。

连锁指令

和特拉强调攻击的战斗形态相比，维恩更偏向于灵活的移动与更快的攻击频繁，而根据战斗中不同指令而追加的“连锁指令”也是他引人注意的地方之一。



▲如果放弃进攻转而防御，成功后就会追加“ガードスラッシュ”的特技，看来只要“防御反击”的战术运用得当，用最小的消耗解决掉强大的BOSS也并非不可能的事情。

目标狙击



在战斗画面的右下方除了以往显示角色血量的绿色圆环外，新增加的“锁定槽”需要收集战斗中敌人掉落的蓝色球体才会增加。当达到最大值时，按下R键可以针对单一敌人进入“目标狙击模式”，而根据操纵角色的不同，之后的追击技也存在攻击次数的差别，想要有效率的战斗就要把握好每个角色的特点。

▲进入“目标狙击模式”后会出现倒计时，特殊的追击技能只在这段时间中才能够使用。

▶使用追击技时根据玩家的连击数会在画面的左下方出现“MAX”的提示，此时按下对应的按键可以发动最后的终结技来了结敌人。



锁定槽

“目标狙击模式”专用的计量槽，在与BOSS战斗时一定要注意收集杂兵掉落的蓝色球体来发动针对单体的强力追击技，上方的“D-LINK槽”目前仍然是个谜。

动作按键

虽然系列之前的作品中也曾出现过使用△键作出特定动作的设定，不过本作中的该项指令则更偏向于美式游戏中常用的“QTE系统”，在特定的环节中，玩家将不能仅仅通过一个按键来改变自己的命运。

▶当敌人的攻击快要命中自己时，按下对应的提示按键可以轻松回避掉攻击，之后华丽的演出也会让人大呼过瘾。





◀被敌人用光束控制住后需要连按提示按键才能摆脱危机，这样的情况在后期战斗中应该会经常出现。



自从去年TGS通过影像正式公布本作以来，众多的画面片段一直都让游戏的剧情和系统笼罩着一层神秘的面纱。不过日前在Square Enix召开的“DK∑3713 PRIVATE PARTY 2008”展会上，新的影像和官方公布的资料已经能让我们大致了解这方面更为准确的信息。还处于猜测阶段的你还不赶快看看下面介绍，说不定其中就有和你所想不谋而合的地方哦。

王国之心 358/2 天	Square Enix	角色扮演
NDS キングダムハーツ 358/2 Days		日版
预定 2008 年冬季	1～4 人	价格未定
对应 Wi-Fi 无线联机功能		对应玩家年龄：未定

最新影像解析



◀这种「犹抱琵琶半遮面」的出场方式注定了希翁是一个充满谜团的人物。

本作的男主人公是《王国之心Ⅱ》中以“索拉分身”登场的罗克萨斯（ロクサス），而影响剧情走向的关键人物“希翁”（シオン）同样也在《王国之心Ⅱ》出现过（严格来说应该算是ⅩⅢ机关的第14位成员），这不仅让人更加期待以“ⅩⅢ机关”成员的视点来表现约一年时间内所经历的种种事件。

与ⅩⅢ机关的成员并肩作战

情景之一 希翁的命运





▲▶《王国之心 记忆之链》中的女主人公奈米妮（ナミネ）也将在本作登场，而让人惊讶的是，她不但道出了希翁是女性的事实，从只言片语也透露出自己对希翁未来的了如指掌，究竟其口中提到的“没有完全恢复的记忆”代表着什么呢？

情景之二 争夺键刃的两人





◀▲在《王国之心Ⅱ》中和索拉分开行动的利库（リク）曾经和希翁发生过正面冲突，而当他摘下面罩露出和希翁惊人相似的外貌时，相信不少玩家都会被眼前的一幕吓得大吃一惊吧？

情景之三 阿克塞尔的目的





◀▲不知道出于什么原因阿克塞尔阻挡在了希翁面前，任凭希翁如何解释也无法改变他的初衷。甚至当他看到不肯就范的希翁拿着键刃出现在自己面前时，更是发誓要不惜一切代价将她捉回去。

已知的同伴

要推动游戏的剧情发展需要玩家不断地完成上级所下达的任务，而同伴则都是来自“ⅩⅢ机关”的昔日敌手，看来“反传统英雄主义”果然是时下最受玩家追捧的设定之一。



▲“ⅩⅢ机关”的任务是从“无心”处回收被夺走的“心”，队伍最多可由4位成员组成，正好能满足联机的要求。

鲁米埃尔



◀这次的任务是潜入野兽王城堡消灭掉在附近出没的“大型无心”，利用他拥有攻击距离优势的长枪大面积打击敌人显然非常轻松。

▼战斗中希翁主要以魔法进行攻击，并且手中并没有携带武器，到底是出于什么原因他才不愿意使用键刃呢？



阿克塞尔

▲战斗中阿克塞尔会使用冰或火魔法来辅助罗克萨斯进行攻击，而剧情中在钟楼上吃冰棍的场景对于玩过《王国之心 记忆之链》的玩家来说应该是再熟悉不过了。

希翁



探索的基本

作为一款结合动作要素的角色扮演游戏，在任务中进行解谜自然也是家常便饭，只要注意以下游戏中的提示，应该不会出现卡关的情况吧。



◀游戏的下屏幕会显示任务的名称和区域的缩略地图，蓝色的箭头代表同伴所处的位置。

▶靠近可疑的地点会出现绿色的“准心标记”，使用特定的操作就能启动机关打开新的道路。



与众神决斗的战场公开

VALKYRIE PROFILE ヴァルキリープロファイル 咎を背負う者（とが せ お もの）

Destiny by sinner sought, Tragedy by power wrought.

文 晴天　美编 NINA

现在游戏厂商的宣传策略越来越让人觉得难以捉摸，首次公开的情报还让大多数玩家都以为本作只是系列初代的强化版，没想到第二次透露的信息直接就将游戏的类型变成了"策略角色扮演"，现在惟一合理的解释就是游戏的战斗中存在着连携攻击的设定，当满足条件发动后就能看到类似系列初代对应按键的战斗画面了。

女神侧身像 负罪者	Square Enix	策略角色扮演
NDS　ヴァルキリープロファイル 咎を背負う者		日版
2008年10月2日	1人	4800日元
无对应周边		对应玩家年龄：12岁以上

《女神侧身像》系列"是以北欧神话为背景，描写命运三女神中的"女武神"为了迎接"诸神之黄昏"，奉奥丁之命前往人间界收集灵魂为神界提供战力的角色扮演游戏。将不同的角色分配在按键上进行华丽连击是游戏战斗系统最让人称道的地方。



背负宿命的人们

游戏中最大的矛盾冲突来自实行独裁统治的埃尔特里亚（アルトリア）王国，两个性格截然不同的王子在各自的支持者拥护下走上了不同的道路，为了争夺王位的继承权，一场宫廷内的勾心斗角正在上演。

拥有无限潜力的战士　巴尔玛

武术名门的少当家，为了维护家族的名誉而不愿卷入宫廷的斗争中，他是否会成为男主人公所选择的英灵呢？

平民出身的自信魔法师　弗雷尔

埃尔特里亚王国的宫廷魔法师，因为凭借自己的努力获得了如今的地位，所以无论什么时候他都对自己充满自信。

解放人民的反乱军首领　娜塔妮娅

对埃尔特里亚王国现状不满而加入反乱军的女性，性格坚强，很会关心身边的同伴。在很久以前似乎犯过连自己都无法原谅的错误，所以心里一直承受着煎熬。

看重金钱的佣兵　亥达尔

四海为家的流浪佣兵，只要能够获得高额的报酬，接下再危险的工作也在所不惜，最擅长使用的武器是大剑，以自我为中心的性格经常让身边的同伴感到头痛。

心地善良的弟弟　克里斯托夫

声优：立花慎之介

国王正妃所生的男子，王位继承的第一人选。热爱和平，一直相信"施行仁政"才会促进国家的发展，和性格暴躁的哥哥比起来更平易近人，但也正因为这个原因而经常受到哥哥的摆布。



▲虽然克里斯托夫一直都想阻止兰古雷的侵略政策，不过根本没人在意他的话。

充满野心的兄长　兰古雷

声优：间岛淳司

由于是国王的妾室所生，虽然年长，但在王位继承权上只能排到第二位。崇尚武力的他为了让国家繁荣强大而一直鼓吹侵略扩张的政策，为了达到自己的目的会不择手段。



▲处心积虑想得到王位的兰古雷甚至命令自己的手下派遣刺客妄图对克里斯托夫不利。

战斗的完全形态

在前言中我们就为大家揭晓了本作实际上是"策略角色扮演"游戏的真相，也正因为这个设定的引入，游戏的进行方式也和我们之前玩过的同类型游戏比较相似，需要在剧情和战斗两个部分间进行切换，前往地图上指定的地点就能推动剧情的发展，用来练级的自由战斗也是必不可少的。

移动与攻击

和其他同类型游戏没有区别，根据不同角色的移动和攻击范围来进行战斗。



▲选择移动指令后，蓝色显示的区域为移动范围，红色区域则是普通攻击能够打到的地方。

关键词　业障值



每场战斗的开始都会给出"目标カルマ"的数值要求，该数值会根据玩家在战斗中的行动不断增加。如果过关时没有达到规定数值，就会与超强的敌人进行强制战斗，几乎不可能有胜算；如果满足条件的话可以在过关时获得各种特别奖励。

连携攻击

游戏中与敌人的战斗并不会仅仅是"1对1"的进行，当我方选择攻击的目标后，周围能够攻击到该名敌人的同伴也有可能会加入战斗中，这也正好解释了之前公布的游戏画面。另外每名角色在战场中相对于该名敌人的位置也对进入战斗后的实际效果存在影响，如果连携的同伴在敌人的背后，那么在战斗中就更容易打出"紫炎石"。



▲将光标移动到敌人身上会在画面中出现相应的提示，只要其他同伴的头上有蓝色"!"标记就说明可以参加本次连携攻击。





关键词　阵型

在连携攻击开始前我方同伴的不同站位可以构成特殊的"阵型"，满足发动条件后可以追加各种附加效果，例如道具掉落几率上升等等，绝对是影响战术运用的主要因素。

正式战斗

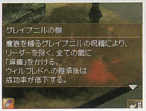
和系列初代同样的系统，每个按键上的角色最多可以各使用三次攻击，当画面下方的计量槽达到100时就能发动"决之技"对敌人造成毁灭性打击。



▲空中连击同样很容易打出增加经验值的魔晶石，不知道这次最多能让经验翻几倍呢？

女神之羽的秘密

在上一次的前线中我们为大家介绍了通过"女神之羽"来强化角色的系统，现在关于它的详细作用又有了新的情报。在战斗中对同伴使用"女神之羽"后，虽然可以临时大幅度提升其能力，不过在战斗之后该名同伴必然会死亡，而男主人公也可以借助同伴的死亡来学习他们身上所附带的特殊能力，如何取舍同伴又会让玩家怨念好一阵子。



▶为了消灭强敌，某些时候不得不以牺牲同伴为代价，而同伴的能力继承也并非都是良性的，某些技能在继承后甚至会削弱使用的效果。

此前相关报道　第一报　VOL.201 P38

PS2还可以再战十年！

スーパーロボット大戦Z

很快，《机战 Z》就会降临到各位 PS2 玩家之前。早在《机战 OGS》之时，我们就惊叹于游戏的战斗动画素质之高。没想到即使是在同一台主机上，画面还能有明显的进步！而且此次的《机战 Z》称得上是开创新机战时代的先锋，这会不会是又一个“α”时代的开始呢？现在我们还不好妄加断言，但至少可以肯定的是，现在就封印 PS2 绝对是一个错误的决定。

文 纱迦 美编 木仙

超级机器人大战Z	NBGI	策略角色扮演
PS2 スーパーロボット大戦Z		日版
预定2008年9月25日	1人	7800日元
无对应周边		

本作的参战作品就是这些了！

New	归乡战士
	魔神BIG-O
New	魔神BIG-O 第二季
	无敌超人神宝3
	无敌钢人泰坦3
	战斗机甲萨乔格尔
	机动战士Z高达
	机动战士高达 逆袭的夏亚
	机动新世纪高达X
	倒A高达
	机动战士高达SEED DESTINY
	魔神Z
	大魔神
	盖塔机器人G
	UFO金刚战神
New	宇宙大帝GOD SIGMA
New	创圣的大天使
New	交响诗篇
New	超时空世纪ORGUSS
New	宇宙战士BALDIOS
New	超重神 GRAVION
New	超重神 GRAVION Zwei





战斗动画之热血观感！

目前官方已经例行公事般地提供了大量战斗动画供媒体评测，看到这些画面后，笔者也禁不住热血沸腾了。看来就算是 PS2 上的 2D 动画，眼镜厂也依然能够不断进步，让玩家看到了无限的可能。下面就列出笔者的一些观感。按照惯例，在游戏发售前应该还会有一次大型 PV 放出，如有可能的话会尽快收录入 DVD 中与大家分享！

1. 机体马赛克进一步减少，解析度又有提高。
2. 2D 和 3D 画面之间的配合转换更加成熟。
3. 战斗中的镜头变换更加频繁，特写画面越来越多。
4. 命中和挨打时，机体的细节元素大幅增加。
5. 机体动作更忠实于原作，如倒 A 高达的跑步扔铁球。
6. 机师的特写画面更加丰富，不限于上半身的镜头越来越多。



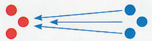


小队制新装登场

已经确定，《机战 Z》将依然采用小队制系统。不过《机战 Z》的小队制，既不同于“《α》系列”的 4 机 1 队，也不同于《OGS》的双机组队，而是 3 机 1 队。这个系统被称为 TRI BATTLE SYSTEM。

TRI BATTLE SYSTEM 有着自己独特的系统，那就是阵型。游戏中内设三种阵型，可以随时切换，这 3 种阵型各有所长，下面就让我们来看一下。

中心阵型 CENTER FORMATION

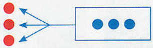


中心阵型的布局为：队员机位于前排，队长机位于后方。此阵型有两个特点，其一，队员机可以发动援护防御；其二，队员机只要持有防护罩，小队全体都会分享防护罩的效果。此外，战斗时队员机和队长机可集中火力对一个敌人进行连续攻击。

当敌人的小队中存在着强力的机体时，若想集中火力快速干掉强敌，用此阵型会起到相当大的作用。此阵型也可当作队员机守卫队长机的防御阵型。另外在发动攻击时，队员机会先出阵，队长机暂居后方。

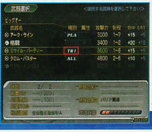


三重阵型 TRI FORMATION



此阵型中，我方队长机排在最前方，两名队员机呈直线排在后面。通常情况下，攻击时只有队长机才能攻击。但如果队长机使用有 TRI 属性的武器攻击，那么两名队员机也能够以 TRI 属性的武器一起攻击，这样就形成了全体攻击！每台机体必有一个 TRI 属性的武器，因此 TRI 攻击的发动并不难。另外，过去小队系统里，全体攻击时威力都会下降，而使用 TRI 攻击时武器的威力并不会下降！

此外，在三重阵型里，当队长机受到攻击时，队员机可以发动援护防御来减轻伤害。由此看来，三重阵型可谓能攻擅守，估计是实用率最高的阵型了。



开阔阵型 WIDE FORMATION

队长机坐镇中央，队员机居于两翼，形成散开的阵型。此时，队长机攻击敌人的队长机，队员机攻击敌人的队员机。此时队员机的攻击力比中心阵型时还要高，另外在敌机发动攻击时，队员机的防御力也会上升。当小队员机的攻击力较高，打算各个击破敌小队的全部敌人时，此阵型会是最佳选择。不过由于小队是散开状态，队员机的援护防御起不了作用，所以队长机会非常危险。



原创主角终于公开！

参战作品揭晓后，原创主人公就成为了最大的悬念。加上这次又是系列的全新开始，过去的老角色都不会出场，这自然是大家最关注的话题。现在这个谜团已被揭晓！本作的主人公共有两队，注意是两队而不是两人哦！此外，玩家的宿敌角色也同样会出现，而且美形度同样不输于主人公，相信他们加入的可能性也不低。

原创男主人公

这队主人公共有两名成员，他们来自于在荒废的大地上从事修理工作的彼特服务（ピーター・サービス）公司。主机师是兰德，副机师是梅尔，其机体名为ガンレオン。



梅尔·彼特

メル・ピーター

声优 相泽舞　人设 河野さち子

16岁的可爱少女。是兰德的师父谢罗·彼特的女儿，目前是彼特服务公司的业务员和经理，同时也是兰德的副机师。兴趣是写日记。

兰德的未婚妻［自称］

兰德·托拉彼斯

ランド・トラビス

声优 川原庆久　人设 河野さち子

虽然长得像大叔，其实只有27岁。目前是一边经营着彼特服务公司，一边寻找着下落不明的师父。总是自称"THE HEAT"，但人们私下都叫他"THE CRASHER"。不过如果被他听到的话，说话的人就得小心了。

豪爽磊落的热血男

原创男主人公机体

ガンレオン

机设 Mがんぢー

这是一台大型修理机器人，从小型机体到大型战舰，任何机器的修理工作都能轻松胜任。矛盾的是这台机体在战斗中也能发挥出惊人的破坏能力，其武器是装在各个部位上的工具，以及手持的巨型工具混乱巨扳（ライアット・ジャレンチ）。

原创女主人公



节子·小原

セツコ・オハラ

声优 高口幸子　人设 河野さち子

地球联邦军战技班"荣耀之星"的驾驶员，19岁。个性软弱、消极，对于自己的军人身分常抱有疑问

操作技巧高超的女少尉

原创女主人公机体

バルゴラ

机设 明贵美加

全领域对应泛用武装射击刻印（ガナリー・カーバー）的试作机。巴尔格拉的机体能力非常平均，没有什么特别的地方。不过机体的关节构造值得特别说明一下，这种柔软的关节构造，能够满足从新兵到精英的所有机师的要求。

丹泽尔·哈马

デンゼル・ハマー

声优 石川ひろあき　人设 河野さち子

身经百战的34岁男子，被选为"荣耀之星"的队长，进行新型机的实战检验工作。无论何时，他都能下达准确的命令，值得信赖。

经验丰富的可靠队长

托比·瓦特逊

トビ・ワトソン

声优 近藤隆　人设 河野さち子

本来是其他部队的王牌机师，在"荣耀之星"创立之后被调过来。平时是个很开朗而很多话的人，不过到了战场上就会变得冷静从容。

开朗的王牌机师

再战十年 题头的"PS2还可以再战十年！"，来自于《机动战士高达》中马·克贝的名言："吉翁还能再战十年！"今年下半年还有《真·三国无双5 特别版》等不少关注作品，十年虽然不太现实，但是一年还是没问题的。

出现在主人公们面前的强敌



谜之漆黑斗篷男

シュロウガ

机设 大张正己

阿萨基姆的座机，名字写成汉字的话是“狩狼牙”。拥有惊人的机动性，在战场上能以压倒性的速度戏弄敌人。除了手中的剑，机体上还搭载了大量强力武装，设计技术和开发经历无人知晓，是一台神秘无比的机体。

阿萨基姆·德文

アサキム・ドゥーウィン

声优 绿川光 人设 河野さち子

目的、身分、经历一切不明的神秘男子，不知为何总是出现在主人公们的面前。到底他是敌是友呢？从他的外貌和机体造型，老“《机战》迷”应该能看出一些东西……

崔妮·艾斯匹奥

ツィーネ・エスピオ

声优 齐藤梨绘 人设 河野さち子

和阿萨基姆一起行动的神秘女性，是阿萨基姆的协力者。她总是身穿一身暴露的服装，脸上挂着妖艳的笑容，不过对于敌人从不留情。

妖艳的性感美女

艾莉珐丝

机设 エリファス

崔妮的爱机。机身采用女性般的曲线设计，涂装为粉红色并有一对翅膀，这些设定都是按照崔妮的喜好设定的。不过该机体同样有着强大的力量，其长处是格斗战，利用高超的运动性能够做出很多令敌人迷惑的动作。

主题歌 本作的主题歌已经公布了！OP 曲名为《Crest of "Z's" ～斗神の纹章～》，ED 曲名为《Cosmic Dance》。演唱者自然还是 JAM Project。单曲 CD 将于 9 月 26 日发售！大家做好迎接的准备吧！

老系统回归：集市

集市（バザー）系统在 PS 版《超级机器人大战 α 外传》中登场过，现在又将出现在《机战 Z》里。在集市里，玩家可以购买强化部件和机体，不过一开始玩家并不能购买全部商品。在集市里流通的货币被称为蓝石（BLUE STONE），简称为 BS。

蓝石需要在击败特定的敌人或发生特定事件后才能入手。不过玩家还可以卖掉不需要的强化部件，而卖掉这些东西也可以获得 BS 作为奖励。在《超级机器人大战 α 外传》中，连机体都可以卖，而且卖掉的机体如果改造过的话还有特别奖励，相信这个设定在本作中也会被继承下来。



▶集市其实是来自于《战斗机甲萨奔格尔》的原作系统。



▶大叔萝莉超级系的组合，真是体现了制作人的恶趣味。

超感动！原作系统大公开

这回的《机战 Z》对原作的还原度非常高，不光是战斗动画，就连原作的诸多知名系统也一一照搬！目前官方已经公开了好几个。

例如《创圣的大天使》原作中三机合体的大天使，战斗时以三人为一组，而总共有 7 人可以选择。在游戏中，选择不同的主机师的话，大天使的武器也会改变！此外游戏还收录了元素系统。只要满足条件发动后，主机师的各项能力值将与全组中最高的各项数值一致！

此外如《超重神》后的合神（斗牙气力超过 130 时可以使用）、《机动新世纪高达 X》里的卫星炮（蓄气 4 回合才能使用）等等，都是非常有特色的。相信还有更多类似这样的设定出现！



▶大天使的无限拳，将敌人轰至月球上！



▶节子的全炮射击魄力十足。



曾在街机、X360 和互联网上掀过热潮的美少女游戏《偶像大师》，如今要推出 PSP 版啦！对于关注这个游戏的玩家来说，这真是一个意想不到的消息。PSP 版的最大特色就是将游戏分为三个版本发售，将街机版中的 9 名偶像拆为 3 个组合。采取这个方案，一方面是因为容量受限，另一方面则也是出于商业考虑。看着这 9 名人气角色被均衡地分散到三个版本里，想必各位 FANS 已经捶胸顿足地开始攒钱了吧？

文 纱迦 美编 木仙

偶像大师SP		NBGI	模拟育成
PSP	THE iDOLM@STER SP		日版
	预定2008年冬	1人	售价未定
	对应周边未定		

与你一起踏入掌上舞台！



PSP 版抢先看！

角色



如前言所说，这回街机版里的 9 名偶像(双海姐妹算一人)被拆为 3 个组合。组合的人选无疑是精心安排过的，《完美之日》收录了春香、弥生和真，《神奇之星》收录了雪步、伊织和双海姐妹，《思念之月》收录了千早、梓和律子。此外 X360 版的原创角色星井美希也会出现，不过她将和另外两名角色一起作为玩家的竞争对手，出现在三个版本中。

系统

游戏的玩法与街机版和 X360 版一致，为模拟育成式的玩法。针对掌机的特点，游戏对系统进行了小幅修改，部分迷你游戏的玩法有了改变，此外还加入了日程表的设定。游戏性绝对是有增无减。



画面

和 X360 版相比，游戏的画面有明显缩水。尽管如此，也看得出来游戏的确是以 X360 版而不是街机版为基础进化开发的，因此女孩们的神态动作依然活灵活现，表现力远胜街机版。



偶像们的宿敌登场！

和街机版、X360 版一样，玩家在游戏中扮演的是 765 社(即 Namco)的制作人，带领社内的 9 名偶像走向顶级偶像之路。人气角色音无小鸟(栏头女孩)依然只是 NPC。不过在 PSP 版中，将前所未有地引入 3 名竞争对手，作为玩家的宿敌登场！

这 3 名竞争对手隶属于 961 社，其中星井美希是 X360 版的原创角色，人气非常高。而我那霸响和四条贵音原本是街机版未采用角色，此番终于重见天日。

3 名宿敌同样是以分散的方式乱入到三个版本的游戏里。其中我那霸响(左)将出现在《偶像大师 SP 完美之日》中，四条贵音(右)将出现在《偶像大师 SP 神奇之星》中，星井美希(中)将出现在《偶像大师 SP 思念之月》里。



《偶像大师 SP 完美之日》 难度：低

收录的 3 名偶像全部是极容易上手的，稍加培养就能绽放出夺目的光辉，而且还有游戏的(官方)主人公天海春香。头次接触这个系列的玩家，就从《完美之日》开始吧！



天海春香

声优： 中村绘里子
年龄： 16 岁
身高： 158cm
体重： 45kg
生日： 4 月 3 日
血型： O 型
三围： 83–56–80
兴趣： 制作点心、卡拉 OK

她可以说是游戏的主人公。超级喜欢唱歌的她，目前正为了成为偶像而不懈地努力中。个性有点天然呆的成分，每天都会情不自禁地摔上几跤，可爱而迷糊的个性很吸引人。



高槻弥生

"我想用成为偶像这件事，给家人和大家加油打气！"抱着这种想法的弥生，似乎有着用不完的精力。尽管她出身贫寒，而且没有什么基础，但她的脸上一直充满着笑容，其招牌动作更是能让人信心百倍。

声优： 仁后真耶子
年龄： 13 岁
身高： 145cm
体重： 37kg
生日： 3 月 25 日
血型： O 型
三围： 72–54–77
兴趣： オセロ棋(一种游戏)



菊地真

声优： 平田宏美
年龄： 16 岁
身高： 157cm
体重： 42kg
生日： 8 月 29 日
血型： O 型
三围： 73–56–76
兴趣： 所有运动

看起来很像美少年的真，其实是一名非常清纯的少女。她的梦想是成为一名可爱少女偶像，能让男孩子为之疯狂。能否让她达成自己的心愿，就要看身为制作人的各位玩家了。

游戏简介 《偶像大师》是一款诞生自街机的模拟育成型游戏。在游戏中，玩家扮演的是一名制作人，引导手下的偶像候补生成为顶级偶像。游戏支持各地玩家联网对战，更令人赞叹的是美少女们载歌载舞的动画。随后推出的 X360 版通过贩卖各种收费服饰，创下了数亿日元的惊人收入，一时间蔚为话题。



偶像们的一日流程

游戏的目的是，让女孩们成为顶级偶像。为了达到这个目标，玩家要提高女孩们的实力，然后参加试演会来博得人气，同时玩家还要注重与女孩们的交流。除此之外，还有发表新曲、更换服装等多个环节，这些都是玩家必须面对的事情。可以说，玩家的每一天都异常充实。PSP 版新增的日程表系统，将令这些繁琐的环节变得更加轻松自如，下面来看看偶像们每天的工作吧！

NEW 4 日程表



这就是 PSP 版的新要素了。在 PSP 版中，一天的主要行程将分为早、中、晚 3 次机会。玩家可以将 3 次机会设定为不同的工作，这就令游戏的自由度大大提升了。(街机版和 X360 版中一天只能做一件事情。)当然，不同的行动会耗费不同的时间，因此如何安排也是颇有讲究的。



NEW 1 查看邮件

每天早上起来，第一件事情就是查看邮件，这也是 PSP 版的新要素。通过邮件可以看到一些工作请求，也有 FANS 的支持邮件，同时还有机会收到礼物哦！



5 工作开始！

之后就可以开始工作了！到底有哪些工作等着玩家去完成呢？下面就让我们来看一下吧！

2 打招呼

这是系列的一个特征了。选择合适的台词与女孩们交流，可以令她们的情绪高涨或低落。比较特别的是这些选择全部是随机的。



3 偶像报告

765 社的社长高木会告诉玩家一些资料，比如当前流行的种类、偶像的人气等等。有时候社长也会以他多年的经验给予玩家一些意见，比如换装。



营业

营业就是接受各种工作委托，这个部分是以文字冒险的形式来进行的。通过营业可以加强与偶像们的感情，很多剧情都是在营业中出现的。

试演会

要想吸引更多的 FANS、提高人气，就得靠参加试演会了！试演会的玩法与音乐游戏比较类似，但除了要求玩家眼明手快外，与偶像们的实力以及玩家的战术安排也息息相关。在街机版和 X360 版中，试演会的环节是可以与玩家对战的，这也是游戏最具魅力的要素之一。希望 PSP 版也能保留！

课程

游戏中，偶像们的实力是以歌(VOCAL)、舞(DANCE)、美(VISUAL)三项数值来衡量的。提高数值的主要途径，就是通过上课。上课的过程就是玩迷你游戏，不同的课，玩法也不一样。PSP 版的迷你游戏有明显的变化。

休假

过多地安排工作，对于偶像们的成长来说也是不利，因此要注意劳逸结合。适时的休假，会令游戏更加轻松。而且也有休假时才能发生的特别事件哦！

《偶像大师 SP 思念之月》 难度：中

拥有演唱实力超群的千早，综合能力最高的律子，以及最具成熟女性气质的梓。此外 X360 版中人气卓绝的美希也在这个版本，人气最高的版本肯定就是这款了！不过千早的培养是关键所在。



如月千早

声优：今井麻美
年龄：15 岁
身高：162cm
体重：41kg
生日：2 月 25 日
血型：A 型
三围：72–55–78
兴趣：欣赏音乐(尤其是古典音乐)

有着歌神之称的千早，有着全偶像第一的演唱实力。因为某种经历，让她把全部心思都放到了歌唱上，对自己的要求极为严苛。如果不能为她解开心结，反而会令她迅速衰退。



三浦梓

全偶像中最具成熟魅力的她，不管什么时候都保持着自己的一贯步调。只要有她在的地方，总是会不知不觉地变成治愈心灵的空间。不过在看似稳重的外表下，梓却是一位不折不扣的路痴。

声优：高桥智秋
年龄：20 岁
身高：168cm
体重：48kg
生日：7 月 19 日
血型：O 型
三围：91–59–86
兴趣：溜狗



秋月律子

声优：若林直美
年龄：18 岁
身高：156cm
体重：43kg
生日：6 月 23 日
血型：A 型
三围：85–57–85
兴趣：资格取得、分析

歌、舞、美三项能力之和在全偶像中名列第一，因此律子在 FANS 中有着“神”的外号。她本来是以经纪人为目标努力的，因为公司人手不足而转为偶像。属于知性派的她擅长分析，与她搞好关系会事半功倍。

《偶像大师 SP 神奇之星》 难度：高

雪步素来都是最难培养的角色，再加上一个超任性的伊织，这个组合令人头痛，幸好还有超容易上手的双海姐妹可以平衡一下。不过雪步的后劲也是全角色中最强的，到了后期会有惊人的表现。



萩原雪步

声优：落合佑里香
年龄：16 岁
身高：154cm
体重：40kg
生日：12 月 24 日
血型：A 型
三围：80–55–81
兴趣：《MY 诗集》(日本著名的同人志)、日本茶

内向、胆小、不善于与陌生人打交道，尤其不擅长面对男性。不过她有着很强的决心，要改变自己，让自己走上舞台。这份感情是货真价实的，请给予她强烈的支持吧！

水濑伊织

看起来是个可爱的(尤其是额头)千金小姐，不过由于从小在富豪之家长大，性格娇蛮任性到了极点。不过她却有着一定要成为偶像的理由，当你知道真相之后，你一定会竭尽全力地助她圆梦的。



声优：钉宫理惠
年龄：14 岁
身高：150cm
体重：39kg
生日：5 月 5 日
血型：AB 型
三围：77–54–79
兴趣：海外旅行、购物



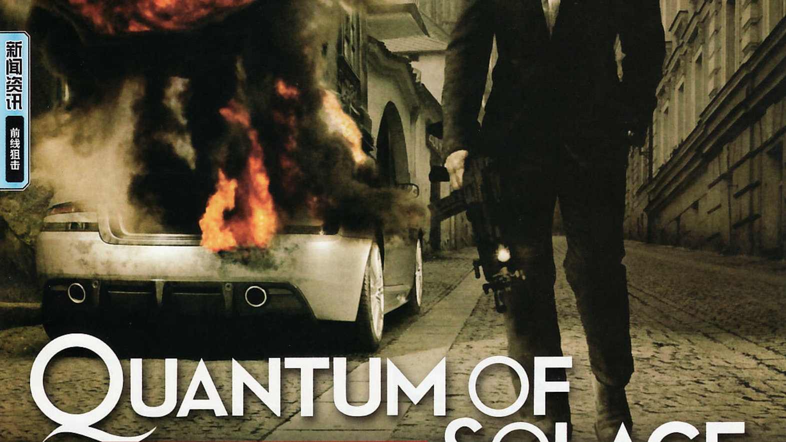
双海亚美/真美

声优：下田麻美
年龄：12 岁
身高：149cm
体重：39kg
生日：5 月 22 日
血型：B 型
三围：74–53–77
兴趣：邮件、模仿

亚美和真美是双胞胎，两人经常互相交换来担任偶像工作——这也是 765 经纪公司的最高机密。不过她们只把演艺圈当成一个很大的游乐场，经常搞一些恶作剧，把玩家整得团团转。

无责任猜想 游戏收录的曲目目前是大家关注的另一焦点。目前已确认有 16 首歌，不过是否和 X360 版曲目相同就不得而知了。另外，这回 NBGI 同样有可能采取通过 PSN 来贩卖道具和歌曲的做法，看来新一轮商品大潮的冲进即将到来。不过 PS 系玩家应该感到庆幸：PSN 上的东西可以 5 人合买。

今年春季，《007》新作尚未公布时，著名市调公司Hudson Square就预测其年内销量可达500万套，可见“007”这个名字对游戏界的意义。由于Activision与EA的版权争夺，《皇家赌场》的游戏版没能与电影同时上市，因此Activision获得发行权后，将会推出一款融合《皇家赌场》与《量子危机》的游戏。作为Activision的第一款《007》，本作由Activision的爱将Treyarch工作室开发，使用了《使命召唤4》的游戏引擎，光是这一点就足以令我们期待度倍增！



QUANTUM OF SOLACE 007

007 量子危机	Activision/ Treyarch	动作
多机种	Quantum of Solace	美版
	2008年11月4日发售　1～12人	59.99美元
	对应机种为PS3、X360、Wii、PS2、NDS	对应玩家年龄：未定



■《COD4》引擎的全局光照技术让游戏画面十分自然逼真。

文 星夜　美编 NINA

剧情二合一

自从1953年诞生以来，詹姆斯·邦德已经在14部小说和22部电影中出现，而游戏版也是从1983年就开始推出，其中N64的《007黄金眼》曾经创造了电影改编游戏的销量纪录。Activision接手《007》之时，正赶上丹尼尔·克雷格饰演的新邦德时代。由于电影版《量子危机》本就是《皇家赌场》的姊妹篇，因此游戏版干脆将两部电影的情节全部收录其中，游戏的上半部分是《皇家赌场》，下半部分则是《量子危机》——即发生在《皇家赌场》一个小时之后的故事，邦德将会往返于奥地利、意大利、南美等地。此外本作中还将收录《皇家赌场》被剪辑掉的一些剧情。

丹尼尔·克雷格倾情演绎

游戏使用了尖端的三维扫描技术将丹尼尔·克雷格本人的形象重现，同时通过大量照片对很多细节进行微调，可以看到丹尼尔·克雷格形象的还原度极高，将镜头拉近的时候甚至可以清清楚楚地看到他的毛孔。而且本作的配音也是由他亲自进行。



临场感与电影感并重的镜头处理方式

《量子危机》虽然使用的是《使命召唤4》的引擎，但并非纯粹的主视角射击游戏，而是更接近《彩虹六号 维加斯》。如果全程主视点进行，就看不到邦德的英姿了，为此Treyarch对《COD4》的引擎进行了改造，让游戏在移动的时候以主视角方式进行，但躲在掩体后或者攀爬的时候，就会换成第三人称视点。此外，各种近距离搏斗的动作也会切换为第三人称视点，例如神不知鬼不觉地走到敌人身后，可以将其撂倒，这时镜头会拉远，让玩家清楚地看到整个动作的全过程。

本作在镜头处理上的另外一个特点是加入了画中画的概念，在某些紧张的动作场面中，会出现一个小画面，让玩家看到对方的行动。例如在《皇家赌场》部分开始时的那段建筑工地的追逐场面中，画面以第三人称视点方式进行，玩家在复杂的环境中奔跑跳跃，同时通过小画面窗口中敌人的行动判断自己的下一步动作。某些秘密行动更要时刻观察敌人的动静伺机而动。



▲这种多画面处理方式倒是有点像流行美剧《24》。



▲偶尔也会出现几乎呈泛滥之势的越肩视点。

流行游戏元素融为一体



▲与《COD4》一样，画面左下角的图标表示邦德当前的姿势。





◀暗杀时会出现QTE，按照提示按键就会有电影般的流畅动作演出。



与时下流行的多数主视角射击游戏一样，本作没有HP槽的概念，受伤的表现是视野范围变窄。受伤严重时要躲到掩体后一定时间，就可以恢复状态。每个场景的构造都是开发商深思熟虑的，某些地方适合与敌人火拼，而有些地方用偷袭的方式更容易得手。在偷袭时，有时会像《战神》一样，让玩家根据画面提示按键。场景提供了多种路线，例如前往某个房间，你可以从走廊正大光明地闯入，也可以通过通风管道潜入。

作为一款融合枪战、潜入等题材的动作游戏，也免不了会有解谜成分，很多解谜内容都是以迷你游戏的方式进行，例如使用PDA破解密码锁。本作也会有子弹时间系统，让玩家在激烈的枪战中将时间变慢，精确瞄准敌人特定的身体部位射击。

COD4引擎再度发威！

本作中到处使用的全局光照效果时刻提醒人们这是一款使用《使命召唤4》引擎开发的游戏，火爆的画面也令人不时想起这款销量过千万的主视角射击游戏。在Treyarch公开的一个酒店关卡中，可以看到周围不断爆炸的场面，而且场景的可破坏程度很高，柱子会在重火力射击下碎块四溅甚至崩塌。玩家还可以利用场景的特点，例如将吊在大堂中的豪华灯饰打落将下方的敌人砸死。

《COD4》引擎带来的不仅仅是逼真的画面和物理效果，音效的空间感将会更强，在《COD4》的战场中那种对话、呼号、嘶吼与爆炸声杂而不乱的临场感也将在本作中实现。



■桌椅吊灯之类自然是可以随意破坏的。



■从爆炸到场景的光影效果都是《COD4》的感觉。注意在画面中地面也会留下弹孔。

栏目主持 晴天

新作短波 FIRST LOOK

未发售游戏的最新资讯大杂烩



虽然一转眼愉快的暑假就要过去了，但游戏界的年末商战才刚刚进入预热阶段。从9月初开始，之前掌机和次世代主机公布的原创大作都会陆续发售，为了大家能够尽快地熟悉它们，本次的短波自然为大家准备了丰富的相关信息，无论是独树一帜的游戏系统，还是扣人心弦的故事情节，相信大家总能找到一款最适合自己的作品吧。

快乐舞动

Wii 音乐 ■ハッピー ダンス コレクション ■日版 ■NBGI ■预定2008年内发售

[文：晴天]

跟着音乐动起来

自从《DDR》（劲舞革命）带动了音乐与健身相结合的运动风潮后，一直在音乐游戏方面颇有造诣的NBGI也开始寻找新的突破，这不，一款利用Wii体感操作的全新音乐游戏即将和各位玩家见面了。和以往只是锻炼“脚下功夫”不同的是，这次你只需要拿着遥控器手柄就能轻松体验到跟随音乐翩翩起舞的快感，想让自己的激情在动感十足的旋律中得到释放吗？OK，Let's Dance！

华丽的换装系统

为了满足大多数玩家的虚荣心（笑），游戏中无论选择哪种性别的主人公，都有超过100种以上的换装道具供玩家使用。要获得这些换装自然需要玩家在表演中获得更高的分数，当然也不排除官方推出“服装下载包”的可能性。



◀不同的服装似乎对观众的情绪也有一定的影响，赶快秀出最让人眼前一亮的装扮吧。

炫舞开演

游戏中收录了大量经典的日文流行歌曲，如果你是标准的“哈日一族”，那么玩起来自然更有感觉。舞蹈正式开始后，除了用耳朵仔细聆听歌曲的节奏，当画面上出现动作提示时，一定要及时地完成以获得更高的分数。画面右侧的“热情槽”会根据玩家的表现不断地增加，想听到更多观众的欢呼那就要卖力地演出才行哦。



▶游戏中的动作提示可谓多种多样，甚至有些时候还会出现模仿弹奏某种乐器的要求，玩家有自信能够完成吗？



▲游戏中的对战功能相信也会为炒热现场气氛起到不小的作用，看看谁的舞艺更加超群！

交叉利刃

PS3 角色扮演 ■クロスエッジ ■日版 ■COMPILE HEART ■预定2008年9月25日

原创大作今秋登陆PS3

要说目前PS3玩家最怨念的事情，估计就是没有一款像样的RPG能够激发大家的探索热情了，而为了填补这个空缺，之前只公布了各大厂商经典角色的本作也于近日确定了发售日期。和《信赖铃音 肖邦之梦》仅仅相隔一星期发售的本作究竟有什么法宝能够吸引玩家，让PS3的角色扮演游戏在日本地区交出一张漂亮的成绩单呢？看完以下的情报后，你或许会对本作更加充满期待哦。

人气角色第二弹

虽然在第一次的报道中参与本作的5大游戏公司都派出了最具代表性的人物，但是真要将这些厂商在玩家中认知度较高的角色罗列出来，估计十几页的杂志都是放不下的。而对于这种“大杂烩式”的游戏，慢慢地公布参战角色也成为了一个固定套路，只要吊足了玩家的胃口，那制作厂商的目的也就达到了。



莱拉 声 布施雅英 NBGI

登场作品 魔塔大陆 在世界尽头继续歌唱的少女

“《魔塔大陆》系列”第一作的男主人公，以守护诗魔法少女为目的，凭借强大的战斗力对抗敌人的男子。照这个形势走下去，估计二代的角色马上也快公布了。

泽洛斯 声 加藤将之 Idea Factory

登场作品 炙热之魂

以“永无大陆”为舞台的原创策略角色扮演游戏的男主人公，游戏融合解谜成分的迷宫探索系统为同类型游戏打开了全新的局面。

莉莉丝 声 今井由香 Capcom

登场作品 恶魔战士

以独特的世界观和战斗系统而广受玩家欢迎的格斗游戏角色之一，和莫妮卡神似的她究竟会对游戏的过程产生什么影响呢？

维姆 声 门胁舞以 Gust

登场作品 玛娜传奇2 没落学院与炼金术士们

“《工作室》系列”最新作中侍奉莉莉娅的精灵，经常会做出一些大胆的举动而引发骚动，而这次她还会帮助莉莉娅完成“爱情大作战”吗？

关键人物登场



小梅 声 野川さくら

男女主人公进入异世界后遇到的小女孩，天真可爱的她似乎隐藏着某种秘密，究竟她拜托男女主人公解放异界灵魂的目的是什么呢？

战斗系统新情报

虽然游戏大致的战斗系统看起来和“《女神侧身像》系列”没有什么区别，但是吸取各家之长后，以“连携攻击”为主导的战斗一定会让玩家乐于去尝试各种全新的组合。

连携攻击

在只要注意观察按键提示区域出现的“CHAIN”字样，将某些特技按照特定的顺序发动，特有的“连携攻击”就会以夸张的画面表现和惊人的伤害数字展现在玩家面前。





◀▲不单单是普通的特技，甚至连必杀技都能进行“连携攻击”，不管怎么说，尝试各种各样的队伍组合绝对是一大乐趣所在。

主题歌确定

为本作演唱主题歌的是大家再也熟悉不过的“日本三大同人歌姬”之一霜月遥。鉴于她之前和Gust的多次合作经验，主题歌《Blade Of Tears》（泪光之刃）的创作也全权交由Gust来负责，充满速度感的旋律配上霜月遥飘渺的嗓音，是否又会让我们再次惊艳呢？



[文：晴天]

小小大星球

PS3 动作 ■リトル ビッグ プラネット ■日版 ■Media Molecule ■预定 2008 年 10 月 30 日发售

在 PS3 上体验互动的快感！

[文：阳光成员 Solid]

《小小大星球》作为在 10 月发售的压轴游戏，虽然给人的第一印象非常普通，但创新的互动和游戏方式，再加上泥人偶的趣怪造型，使得它在未发售前就格外引人注目。这次短波就让我们带大家先睹为快，对游戏的主要进行方式有一个大致的了解，看看这张索尼公司下半年的王牌究竟有什么过人之处。

充满互动的舞台

游戏的舞台主要采用传统动作游戏的横向视点，但不同的是你不需要像以往那样拿起武器去消灭途中向你袭来的敌人，惟一需要做的就是尽量与当前的场景进行互动，你可以推倒场景中的某件物品，或者是抓住树枝然后不断摇晃来解开游戏里的机关谜题。由于游戏充分发挥了 PS3 的物理计算引擎，使得玩家的一举一动都可以让场景里的物体进行真实的物理运动，所以发挥天马行空的想象力来突破游戏关卡也成为了可能，这也正是游戏所强调的："只有想不到，没有做不到"。






◀弄倒障碍物后珠子散落一地，这里也可以看出物理引擎的强大。

属于你的个性角色



玩家在关卡中有机会得到不同的部件用来装饰创建的角色，虽然官方并没有公布这类道具的总数，但光是身体部分就有 40 多种不同的部件就够玩家忙上好一阵子了。除此之外，你还可以在角色头部套上一个硬纸皮箱，然后在纸皮箱外侧涂上各种各样的装饰，甚至只要你喜欢话，还可以保持这样的状态返回到游戏里进行冒险，到时候说不定还可以给朋友一个惊喜。



▶可以挑选的部件多种多样，体现个人品味的时候到了。

多人的互动

游戏里最多允许 4 人同时进行游戏，因为有些关卡的秘密地点需要多人协助才可以到达。另外除了自带的关卡外，你还可以发挥想象力建造一个属于自己的舞台，最让人感到惊奇的是，所有完成的关卡都可以上传到网络供其他玩家下载，接受世界各地玩家的挑战。

▶创建关卡的界面简单而深奥，要想难住别人颇要花番心思。




天诛4

Wii 动作 ■天诛 4 ■日版 ■FromSoftware ■预定 2008 年 10 月 23 日发售

忍者道具大公开！

一击必杀式的作战方针和隐蔽潜入式的行动准则是"《天诛》系列"中的一贯主题。对于力丸和彩女两位主人公来说，除了不凡的身手和随身携带的忍刀之外，各种各样的忍术道具也是执行任务时必不可少的。在执行任务的时候灵活运用各种道具往往能够巧妙地通过某些难度颇高的哨卡。下面就让我们来初步了解一下，在最新的《天诛 4》中将会有哪些忍者道具出现。

手里剑




相比能够直接砍杀拼刺的忍刀来说，手里剑的杀伤力要小很多。不过，这种传统忍者道具在本作中的作用被大幅强化了，除了像以往作品中那样用来牵制敌人，在某些特定条件下还可以发动手里剑必杀技。此外，手里剑还可以在远距离上命中一些机关，比如在遇到有灯笼照明的走廊中，可以瞄准灯笼投掷手里剑将其中的烛火熄灭，然后借着黑暗悄悄地回避敌人的哨卡。

毒药




能够杀人于无形之中，这是毒药最大的特点所在。在执行任务的时候，可以趁敌人不备将毒药混入食物和酒水之中，这样便可以毫不费力地将目标解决掉。

忍猫



忍猫是本作中出现的全新道具，忍猫的作用与众所周知的忍犬类似，可以用来执行诊察、探索和佯攻一类的任务。在一些空间较为窄小、不便于人类通过的场景中，忍猫便可以发挥巨大的作用；在面对戒备森严的守卫时，利用忍猫的佯攻战术可以顺利通过哨卡。当然，忍猫在使用之前需要不断培养，只有对忍猫进行一定程度的训练并培养猫与主人的良好关系，才能让忍猫在战斗中发挥更大的作用。



[文：炎骑士]

新世纪福音战士 绫波丽育成计划DS 与明日香的补完计划

NDS 模拟育成 ■新世纪エヴァンゲリオン 绫波育成计划DS with アスカ补完计划 ■日版 ■BROCCOLI ■预定 2008 年 8 月 28 日发售

新世纪赚钱计划再次启动

[文：阳光成员 Solid]

说到"新世纪福音战士"我想只要是涉足过 ACG 界的人或多或少都会听过这个名字，这部历经 10 年依然保持高人气的经典动画俨然已经成为了日本动漫界的入门教课书，厂商们也在这棵经久不衰的摇钱树照耀下，赚足了粉丝荷包里的钱。这次他们又把目光瞄准了颇具人气的 NDS 平台，新作中不但把游戏的按键操作改成触控模拟，最大的特点则是可以利用 NDS 的双屏来观看游戏的过场 CG 和动画。其实本作的原始版本早在多年前就出现在 PC 等多个游戏平台上，即便是旧瓶换新装，但相信有爱的玩家一定还是会买账吧。



明日香

EVA 二号机的驾驶员，是一名德日混血儿。有着非常开朗的性格和充满信心的活力，不过要她听从育成计划的安排似乎是一个大难题。

绫波丽

EVA 零号机的驾驶员，同时也是原作的头号女主角，是一位基本上不会在别人面前显露自己感情的少女。顺从命令的她很少表现出女孩子应有的一面。

塑造你心目中的女主角

在游戏里玩家要扮演的是绫波丽与明日香的代理监护人，平时主要做的工作就是要负责这两个人的日程安排。在看护期间你可以通过各种各样的训练计划来提升她们的能力值，比如安排她们搭乘 EVA 机进行战斗训练，或者通过运动来提升身体素质，而在空闲之余你还可以教她们礼仪来提升她们的教养，总的来讲游戏里没有固定的安排，玩家大可以按照自己的意愿来打造出独一无二的女主角。另外随着培育时间的推移，凌波丽和明日香的服装还会发生各种各样的变化，看厌了原作战斗服的粉丝们这次可以一饱眼福了。最后要注意的是育成的时间为一年，在这一年的时间里，玩家与女主角们的互动将会大大影响游戏的结局。



◀可以培育的数值繁多，要先增加哪一项才好呢？



◀双屏显示的游戏画面同样很有魄力。

新世纪猜谜游戏

如果你自称"对 EVA 了如指掌"，那么这个考验铁杆粉丝的猜谜模式绝对是对你的最大挑战。游戏中玩家可以跟其他角色进行猜谜竞答，游戏的问题从初级到超难等应有尽有，甚至你还可以根据需要决定难度并进行游戏，借此发现自己在哪个方面还有所欠缺。



▶猜谜的界面也是充满了原动画的特色，以全问题制霸为目标吧。

真·三国无双5 特别版

这才是真正的355

PS2 动作 ■真·三国无双5 SPECIAL ■日版 ■Koei ■预定2008年10月2日发售

上期杂志已经为大家介绍了3名将在PS2版中转正（指增加无双模式、换武器以及拥有独立的动作模组）的武将，他们是魏国的曹丕、蜀国的马超以及吴国的凌统。现在又有3名武将被正式确认了转正的情报，他们是张郃、月英和太史慈，同样是魏蜀吴三国各一名。不过月英的武器还未正式公开。



张郃

武器：铁爪

挥舞双爪的张郃称得上是系列的标志性人物，其充满"美"的动作和台词一直让玩家津津乐道，然而这样一名人气角色在5代中却沦为使长枪的平庸之辈，着实让玩家失望透顶。果然在新作中，张郃又再次恢复了自己的招牌武器以及独有动作。广大无双迷们，让我们随张姐姐一起华丽地进攻吧！



太史慈

武器：双鞭

太史慈在系列中虽然有着"最接近大众脸的男人"的称号，不过在历史上毕竟还是一位有情有义的无双猛将。因此在PS2版的拨乱反正工作中，太史慈也恢复了自己过去的武器，期待他能有更好的表现。

[文：纱迦]



龙珠DS

[文：晴天]

NDS 动作 ■ドラゴンボールディーエス ■日版 ■NBGI ■预定2008年9月18日

和布尔玛的友情大作战

这次在NDS上登场的《龙珠》系列最新作终于回归了正统的动作游戏，虽然集齐7颗龙珠的目的没有变，但是由于布尔玛的加入，游戏的过程也有很多新的变化。游戏由多个章节组成，并且每个章节中也有数个关卡，而阻挡在玩家面前的则是强大的敌人与各种各样的谜题。游戏一开始布尔玛便会跟随悟空一起行动，如果她被敌人击败的话同样会GAME OVER，因此保护她的安全也是玩家在战斗中需要最先考虑的事情。

使用触控笔来战斗

在与敌人战斗时悟空可以在"金箍棒"和"格斗"两个模式中进行切换，而消灭敌人后获得的"强化点"也方便玩家按照个人的喜好来培养角色。

金箍棒模式

在攻击距离上占有优势，同时也能进行大范围攻击的武器，尤其是面对多个敌人时能够发挥很大的作用。



◀使用触控笔在悟空的周围画圈。

▲在角色面对的方向画弧线。

◀使用触控笔点击攻击目标。

格斗模式

赤手空拳与敌人进行战斗，最多可实现5次连续攻击。使用触控笔点击下屏幕一定时间还能使用"龟派气功"。

▼将触控笔停留在下屏幕上，依次出现"か"、"め"、"は"、"め"、"波"即可发动。



▲使用触控笔点击悟空的正前方，具有吹飞效果。

◀使用触控笔在敌人身上画出直线。

噬魂者 单色公主

Wii 动作 ■ソウルイーター モノトーン プリンセス ■日版 ■Square Enix ■预定2008年9月25日发售

在游戏的世界中一起共鸣



本作的原版漫画在《月刊 少年GANGAN》中连载，现已推出单行本至12卷，不但累计销量达550万本，而且相关的动画也在屏幕热播，人气可谓是如日中天。对于这样一款有游戏"钱"途的作品，Square Enix自然不会放过如此绝佳的机会，于是原作的同名改编游戏就这样顺利成章地在Wii上登场了。

[文：阳光成员 Solid]

游戏流程

游戏主要分为对话和动作两个部分，随着游戏流程的推进，这两部分会交错地呈现在玩家面前。玩家可以控制原作中大家所熟悉的角色来解决各种各样的事件，而根据玩家选择的不同，故事还会出现若干分歧，另外这次游戏剧本是独立于原作的故事，是FANS的话就更不应该错过了。最后为了保证游戏不会和原作有太大的出入，制作小组还特意请来了漫画作者太久保先生对游戏里的故事和新人物进行了仔细的设定。





▲▶只会在游戏中出现的剧情，光看人物夸张的表情就足以让人笑掉大牙了（笑）。

对话部分

玩家在这个部分可以任意地切换需要操作的队伍，甚至还可以在"死武专"的揭示板中接受各种委托来轻松提升等级。根据操作队伍的不同，剧情的对话和故事内容也会发生相应的变化，而且每个队伍都有属于自己的专有结局，想完美收集或对游戏的整个内容有更深入的了解，多周目游戏自然也是免不了的。顺带一提的是，游戏的情节除了通过对话形式来表现外，精彩的过场动画也是由原动画的制作公司来负责，质量绝对有保证。



◀▲玩家可以在众人中选一组来进行游戏，甚至还有原作者绘制的隐藏人物哦。



▲▶游戏中不时穿插的精彩过场动画也是一大看点。

动作部分

在动作部分玩家可以像传统动作游戏那样对敌人进行攻击，根据每个角色的攻击特点适时地切换角色也是出奇制胜的一大窍门。另外每个角色都有属于自己的一套连续技，只要你能掌握好节奏连续按下A键，就会看到一整套华丽的攻击，而随着角色等级的提升，连续技的威力也会越来越大。至于连续技中隐藏的特殊攻击，发动方法就是在进行连续攻击的途中看准时机按住A按钮并挥动遥控器手柄。

最后不得不提的就是游戏最具特色的"魂之共鸣系统"，当玩家每次打倒敌人的时候，角色和同伴的"共鸣度"就会上升，攻击力也会随之增加，当这种攻击持续到一定程度时，就可以使用威力强大的必杀技"魂之共鸣"了。



◀发动"魂之共鸣"后的画面特写。

闪电十一人

NDS 动作 ■イナズマイレブン ■日版 ■LEVEL-5 ■预定 2008 年 8 月 22 日发售

绿茵场上的热血传说即将爆发

［文：阳光成员 Solid］

在 NDS 上倍受瞩目的《闪电十一人》终于快登场了，这款融合了经营和动作元素的热血足球游戏，无论是剧情编排还是动作演出都充满了少年漫画的风格，让人不禁联想到当年在 FC 上大红大紫的《热血》系列”。这次的短波中，我们将为大家公布几项核心系统的重要情报，久违的玩家在进入游戏前，一定要好好了解一下。

挖角系统

昔日的敌人变成同伴，这恐怕是少年漫画最常用的桥段了。可能是出于风格的考虑，本作似乎也有意继承这一点，在游戏里只要是交过一次手的队伍基本上都可以把对方的队员给挖过来，而挖人的方法也很简单，只要跟夏末对话就可以选择需要挖角的对象。当然挖角也需要友情点数，只要你有足够的点数，剩下来的只需跟对方谈话即可。



◀激烈的比赛也是游戏的特点，大家就在游戏中尽情体验吧。



◀连对方的王牌球员也挖过来，看来这次是赚到了。

招募系统

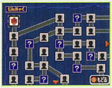
要建立一支劲旅自然是少不了强而有力的同伴，游戏里一共准备了总数近 1000 位的同伴供玩家挑选，要收集他们的方法也是千奇百怪，有的需要在比赛中打败他们，而有的只需要一两次对话就可以让其加入。另外我们的经纪人春奈也可以在挖掘人才方面帮到不少忙，你可以通过她手头上的招募系统来查看人才的索引，指定好条件后就可以把找人的事全权委托给她，找到适合的人选后她会通过电话联系玩家，之后只要消费一定的友情点数就可以打听出对方的所在地。



▶方便快捷的搜索系统，不知道角色的属性一项有什么作用……

人脉系统

要寻找强力的队员当然还要有广阔的人际关系，游戏里可以通过跟春奈对话来进行人脉关系的队员搜索。在这个“人脉系统”里，主角跟其他队员的关系就像是技能树那样排放在一起，在这里玩家可以消费友情点数来移动自身的格子，从而“点亮”其它未知队员的头像，接下来只要再次使用友情点数就可以打听出该名队员的所在地。这个系统的好处在于可以邀请一些当前还没满足对方条件的选手，而随着人际关系的深入，或许到后期还会出现意想不到的队员哦。



◀图中显示的人脉关系仅仅是全图的一小部分而已……

毁灭世界

NDS 角色扮演 ■ワールド・デストラクション ■日版 ■SEGA ■预定 2008 年 9 月 18 日

用众多名制作人吸引你的眼光

［文：晴天］

上一次的报道为大家介绍了加藤正人、田中久仁彦、光田康典等几位本作的主创人员后，本次的短波将重点放在了游戏的战斗系统上，虽然目前从各方面看来游戏的表现只能用中规中矩来形容，不过厂商一直强调的画面应该还是很值得我们期待的。

志同道合的同伴们



托比 声优 古谷徹

熊族首屈一指的赏金猎人，可爱的外表下隐藏着让人难以看透的内心。



阿甘 声优 吉野裕行

担任游击队“黄金狮子”副指挥官的年轻男子，和女主人公莫尔蒂和儿时伙伴。



纳夏 声优 水鸟ヒロ

狼与人族的混血儿，由于性格沉着冷静，所以目前担当“世界救济委员会”的队长。



莉娅 声优 市川由衣

龙族最后的血脉，虽然外表和说话的语气都像一名少女，但谁也想不到她已经有 300 多岁了。

战斗的魅力

作为一款角色扮演游戏，回合制的战斗，技能和魔法攻击自然都是不可或缺的经典元素。不过除此之外，本作还是在战斗系统的设计上拥有自己的独到之处，下面就让我们一起来看看具体的改变在哪里吧。

BP点数

战斗中我方角色的行动都取决于被称为“BP”（战斗点数）的特殊数值，无论是使用普通攻击还是特技都会消费 1BP，并在上屏幕的角色状态中显示黄色的圆球标记。当然使用特殊的行动也可以增加 BP，从而形成各种华丽的连击。



追击技

在战斗中将敌人打至浮空或让其陷入“眩晕状态”，我方的普通攻击就会自动变更为“追击技”，再加上此时敌人无法防御我方的攻击，一鼓作气干掉它们也变得轻而易举。



必杀与觉醒技

在我方行动的回合，每名角色最多可以累积 6 点 BP，当下屏幕技能栏左侧的圆球变为白色时就能发动强大的“必杀技”和“觉醒技”。发动必杀技后需要玩家输入特定的按键来增加攻击的威力，觉醒技则不需要输入按键，效果相当于普通攻击或辅助技能的强化版，根据战场的局势来选择发动的技能比一味地猛攻更能提高战斗效率。



连携攻击

在使用“追击技”后，如果我方还有没行动的角色，那么按下对应的按键就可以发动“连携攻击”，当然随时注意敌我双方的行动顺序才不至于打乱事先准备好的战术。



Fate 无限代码

PS2 格斗 ■フェイト／アンリミテッドコード ■日版 ■Capcom ■预定 2008 年 12 月 18 日发售

街机风格的圣杯战争



本作最初是一款以 PC 游戏“圣杯之夜”为蓝本改编的街机格斗游戏，街机版使用 3D 画面的表现方式再一次重现了原作中紧张刺激的战斗画面，而且开发商由老牌的动作游戏厂家 Capcom 来负责，游戏的打击手感和节奏速度都有很好的保证，甚至连原作里的经典必杀技也几乎百分百地再次重现在玩家面前。继街机版得到不错的反响后，厂商决定趁热打铁把它移植到 PS2 上，而更让人欣慰的是，PS2 版除了包含街机版的全部内容，还额外增加了家用机版专用的角色和剧情，我想无论是格斗游戏的爱好者，还是原作的 FANS 都没理由错过这款作品吧。

◀家用机版独有的女主角 Saber，黑白色为主调的服装显得别有一番风格，而游戏限定版所赠送的这个手办不知道又是多少玩家的怨念。

战斗系统关键词



圣杯 作为原作的关键词，它在游戏里同样起到至关重要的作用。大家可以在游戏的 HP 槽中间看到这个很显眼的圣杯状图标，当双方在战斗中受到对方的攻击时这个圣杯槽就会逐渐增加，当圣杯积攒到 100% 时，只要玩家能够抢先攻击到对手就可以拥有圣杯持有权。不过要注意的是，一段时间不使用圣杯的话就会失去圣杯的所有权。



魔力槽 由于圣杯的持有者都是英灵和魔术师，因此魔力的强弱是圣杯战争取胜的关键，而在游戏里魔力槽相当于传统格斗游戏的能量槽，玩家除了能释放魔力槽来使用超必杀技外，还能使用魔力槽来增加自己的攻击力和防御力（魔力槽最大能储到 300%，也就是三段）。

▲在对战中谁先拥有圣杯权是制胜的关键。

［文：阳光成员 Solid］

GOLDEN EYE | CROSS REVIEW

栏目主持 多边形

黄金眼

最近发售游戏的多视角评价



说个笑话，这次写黄金眼，《梦幻之星便携版》轮到我、胜负师和火云三人，等大家交上来一看，我们三人对该作的一句话评价几乎雷同：“PSP上又一个时间杀手诞生”（火云）、“PSP玩家的又一个时间杀手”（胜负师）、“PSP最佳时间杀手游戏”（多边形），正当我欲感叹英雄所见略同之时，纱迦不声不响地说：“你的评价显然没有他们俩严谨。”我正纳闷，火云帮我解围：“他没玩过《怪物猎人》，不怪他。”于是我脸上浮现一个囧字……

黄金珍藏 ×2　热血推荐 ×6

灵魂能力IV



推荐玩家人群

●系列的支持者。●追求画面的玩家。●喜欢看帅哥猛男美女的人。

黄金珍藏　总分 28

■画面与内涵并重，单机与网络齐飞。

纱迦

和3代不同，本作的重心放到了对战方面。经过精心设计的系统不但BUG甚少，而且内涵丰富，很多角色都拥有自成一体的独特设定，要想熟练掌握需要大量时间。官方以经营街机的态度，通过在线更新的方式，给游戏带来更多变化。自创角色系统更加强大，还有后续下载服务，令人满意。

胜负师

做为3D武器格斗目前的标准和惟一选择，新作的进化程度完全符合次世代之名，无论是纤毫毕现的画面，华丽的服饰，精妙绝伦的系统和精心调整的平衡性，均可谓无从挑剔。如果说还有什么不完美的地方，那问题主要出在单人模式上，逝魂塔模式的趣味性不足，给游戏带来了小小的遗憾。

Gouki

游戏的单机要素比过去几代都要难，对没接触过系列的新手来说有些严苛。自创角色系统非常强大，是单机部分的最大乐趣所在。故事模式被削弱到极点，这点令剧情派玩家多少有些不满。本作是系列首次对应网络对战，可惜糟糕的网络环境令这一乐趣缩了水，否则的话给个满分不在话下。

■PS3/X360■BD-ROM/DVD-ROM■NBGI■SOUL CALIBUR Ⅳ■格斗■2008年7月29日■1～2人■无对应周边

梦幻之星 携带版



推荐玩家人群

●对《PSO》系列有感情的玩家。●喜欢与朋友联机作战的掌机玩家。●对“刷宝”有执念的玩家。

黄金珍藏　总分 27

■PSP玩家的又一个时间杀手。

胜负师

系列在PSP上的第一作因为有《PSU》等作品蓝本的成熟世界观和系统基础，在完成度方面有保证。针对便携理念进行的调整和处理让游戏非常适合于掌机特性，不必联机也能进行多人任务等设计比较人性化。虽然游戏在任务数量上有所不足，但有下载任务的扩充让游戏可以常玩常新。

多边形

虽然游戏是以《PSU》为蓝本制作，但当我进入游戏的时候，便立刻想起了当年用33.6Kbps的“小猫”在网上奋战《PSO》的日子。游戏系统体贴地为掌机做了很多优化，而独特的“成就系统”为玩家带来更多挑战的动力，惟一的缺憾应该是多人联机时候的画面拖慢吧……

火云

游戏中的收集元素多到令人发指，武器与防具加上称号的收集一旦深陷其中就会不知不觉地投入上百个小时。游戏将系列以往的精华都浓缩在了一起，武器与职业之间的平衡性也得到了很好地修正，整个系统的完成度非常高。基地部分简化成2D形态虽然说少了点自由度，但是却给玩家节省了大量时间。

■PSP■UMD■SEGA■ファンタシースター ポータブル■动作角色扮演■2000年7月31日■1～4人■无对应周边

薄暮传说



推荐玩家人群

●系列支持者。●等待角色扮演游戏已久的玩家。●能为隐藏要素不眠不休的人。

热血推荐　总分 26

■次世代首款《传说》。

卡伦

本以为“《传说》系列”的首款次世代作品可能完成度不会太高，但拿到游戏后这种担心就彻底打消了。这次的画面和音乐自然做得没话说，新加入的FS技也使得战斗过程异常过瘾。不爽的是部分BOSS战会由于秘密任务的存在而显得有些拖沓，建议不求完美的玩家一周目时可以选择性无视。

纱迦

剧情和战斗在系列诸作里算得上是优秀，隐藏要素一如既往地丰富，绝对是系列支持者不容错过的作品。两大核心战斗系统OVL和FS都很值得研究，不过熟练掌握之后就会觉得缺欠平衡性。另外作为次世代的作品，在技术层面来说没什么突破，没有让人眼前一亮的感觉，这点令人非常遗憾。

晴天

由于是系列作品第一次登陆次世代主机，出色的光影渲染配上清新可爱的人物，即便是系列老玩家也会有焕然一新的感觉。游戏的战斗方式较之前的作品没有太大变化，但配合成就系统而设计的“秘密任务”和强调爽快感的“限界突破模式”都让场面即热闹又颇具观赏性，强烈推荐给拥有X360的玩家。

■X360■DVD-ROM■NBGI■テイルズ オブ ヴェスペリア■角色扮演■2008年8月7日■1～4人■无对应周边

旋律天国 金



推荐玩家人群

●喜爱音乐游戏的玩家。●节奏感强的玩家。●对画面要求不高的玩家。

热血推荐　总分 26

■闭上眼睛玩过第一个小游戏就会爱上它。

火云

将按键改变为点和划屏幕这两种更为直观的操作方式，令玩家游戏时的投入感大大提升。看似单调的操作却能够衍生出许多不可思议的玩法，简单的线条与极具特色的音乐产生出令人捧腹的效果。游戏依然坚持了任天堂惯有的易上手和高游戏性的特点，但是游戏的可重复性依旧是需要解决的问题。

玛娜

这是一款纯粹而且好玩的游戏，充分体现了NDS的特质之处。它实际上是对传统电子游戏的一次颠覆，视觉表现走极简主义风格，玩家只有调动听觉和节奏感才能完成游戏。恰到好处的幽默画面加上玩家动作和游戏音乐形成的节拍感相呼应，会给玩家带来极为愉悦的游戏体验。

多边形

前作在GBA上意外地大受欢迎，这使得本作期待度满点，而实际游戏不仅没有让玩家失望，反而更进一步。以触控笔为主要节奏掌控方式，这对玩家的操作能力要求更加严格，也令游戏紧张度大增。游戏风格在恶搞的幽默中融入了节奏的严格把握，轻松中不乏严谨，你只要一上手就会舍不得放下。

■NDS■卡片■Nintendo■リズム天国ゴールド■音乐■2000年7月31日■1人■无对应周边

评分规则说明 满分为30分。30～27分为“黄金珍藏”级别；26～24为“热血推荐”级别；“热血推荐”以下级别的游戏，若在评语框中带有大拇指标志则为编辑个人推荐。由此也反映出编辑个人兴趣取向和该游戏的特色。对于多平台游戏，如果素质相当，采取统一评分的方式；如果素质相差较大则只对高素质版评分，另外版本以打分的形式出现。

零 月蚀的假面



推荐玩家人群

●喜欢恐怖和风类游戏的玩家。●喜欢短发妹妹型角色的玩家。●具有钻研精神与挑战精神且心脏健康的玩家。

热血推荐　总分 **25**

■在恐怖之中也蕴藏着悲伤与温暖。

玛娜

本作沿袭了《刺青之声》的多主角多线结构，剧情跳跃感很大，叙事方式也很隐晦，如果不细读游戏中的文件即便通关也无法明白全部剧情，就剧情的理解难度来说可能是历代最高。游戏中各种收集要素、隐藏服装相当丰富，可惜两个结局只有细微的区别，而且主角跑步的速度还是一如既往地慢。

卡伦

比起前几作来，本作内敛的叙事方式使剧情对玩家的震撼稍逊一筹，三名主角的剧情没能很好地融合在一起，最终 BOSS 的存在感也略有不足，两个结局虽然采用了不同的歌曲，但是结局动画却基本一致。不过游戏本身的素质仍然不负“零”的名字，丰富多彩的任务以及隐藏要素的收集让人着迷。

炎骑士

登陆 Wii 之后本作果然有新颖的变化，加入了威力强劲的灵石手电筒、射影机的升级方式有了改变、道具可以使用摄影点数购买，针对 Wii 手柄首创的“咸猪手”更是让人即便捡道具时也随时保持着紧张感。遗憾的是游戏的场景比较小，三名主角的路线过于重复，游戏中还有诸如灵列表不全的 BUG。

■Wii■DVD-ROM■Nintendo/Tecmo■零～月蚀の假面～■动作冒险■2008年7月31日■1人■无对应周边

死魂曲 新生



推荐玩家人群

●恐怖游戏爱好者。●玩过系列第一作的玩家。●没有视点眩晕症的玩家。

热血推荐　总分 **24**

■炎炎夏日中让你感到彻骨的寒冷。

火云

虽然画面称不上顶级，但是在营造气氛上下足了功夫，昏暗的场景和恐怖的音效让人冷汗直流。游戏以平行空间的羽生蛇村重新讲述了系列一代发生的故事，由于取消了时间表的关卡结构，对系列不熟悉的玩家可能会感到剧情有些混乱。过短的流程和过多的武器使得游戏丧失了原有的精髓。

多边形

作为一款纯正的日式恐怖游戏，在次世代强大机能的烘托下，将那种压抑到内心深处的恐惧展现在玩家面前。虽然游戏主人公与系列有些差异，但游戏系统上基本还是沿袭了系列的传统设定。特意营造的昏暗画面中仍然能看出游戏出色的光影效果，同时也给玩家带来更具压迫感的恐怖气氛。

玛娜

昏暗的场景和尸人精细的建模令游戏的恐怖感倍增。可以同时登录 3 个尸人的视界不仅令操作方便了许多，更增加了玩家在行动时的紧张感。游戏场景和隐藏道具数量都有所缩水让人遗憾，流程也短到还没对场景的重复度感到厌倦就已经结束。虽然还存在些许问题，但喜欢恐怖游戏的玩家不应该错过本作。

■PS3■BD-ROM■SCE■SIREN：New Translation■动作冒险■2000年7月24日■1人■无对应周边

火焰之纹章 新·暗黑龙与光之剑



推荐玩家人群

●“《火焰之纹章》系列”的 FANS。●喜欢策略角色扮演类游戏的玩家。●对游戏人设有爱的玩家。

热血推荐　总分 **24**

■唤起老玩家感动的重制作品。

晴天

游戏的剧情和大多数关卡都延续了初代作品的设定，除了重新制作所有出场人物头像、战斗动画以及增加了几个新角色外，真正的改变都集中在细节上。不但迎合新老玩家口味而专门设计了分为 5 个等级的“HARD 模式”，进攻前显示的伤害数值和首次在战场中出现的记录点都是非常贴心的设定。

玛娜

很难想像它居然是系列的新作，与其说是旧作重制，倒不如说是对贯穿于系列理念的一次颠覆与扭曲，之前强调的“尽量减少牺牲”在本作中变成了“不死够人无法进入外传”，不得不将板凳队员拿去送死已成常事。游戏本身的素质不错，快捷观看敌人的攻击范围相当体贴，战斗速度也有显著提高。

卡伦

以现在的游戏眼光来看待这部重制版，也许它其中的一些设定确实显得有些另类，不过这也正是该系列的魅力所在。老玩家可以通过本作找回曾经的感动，而新玩家同样也能在反复挑战的同时获得极大的乐趣。无救出系统、特别的命中与回避计算方法等等就像是一把双刃剑，叫人又爱又恨。

■NDS■卡片■Nintendo■ファイアーエムブレム 新·暗黑龙と光の剑■策略角色扮演■2008年8月7日■1～2人■无对应周边

瓦里奥大陆 摇摆



推荐玩家人群

●瓦里奥大叔的忠实粉丝。●喜欢在游戏中搜刮钱财和道具的玩家。●喜欢高难度动作游戏的玩家。

热血推荐　总分 **24**

■一切从摇摆开始。

炎骑士

尽管游戏的流程不长，但可以探索和挖掘的内容的确确就如同那数不清的财宝一样让人眼花缭乱，各种各样的挑战任务和隐藏要素足以令动作游戏高手和系列老玩家心满意足。游戏画面依然采用了 2D 表现形式，系列的传统风格因此得到完全的保留，但游戏中的瓦里奥不再是不死之身，着实可惜。

多边形

爱财如命的瓦里奥大叔终于又回归了系列传统的“动作过关 + 动作解谜”模式，这让所有的系列粉丝欢欣鼓舞。游戏中所有的要素都在向系列传统致敬，无论是画面还是关卡设计还是谜题设置都会让系列老玩家感到怀念。不过游戏的流程长度还不够过瘾，这也是游戏惟一让人感觉不太爽的地方。

玛娜

游戏中采用了近年来少见的 2D 画面，每个关卡的风格相当鲜明，Wii 手柄的键位设置也很舒服，游戏的关卡难度不高，不过收集所有隐藏宝箱却很考验人，每个关卡中的几个特别条件更是促使玩家不断重新挑战玩过的关卡。本作中取消了瓦里奥变身这个要素，可能是最让人遗憾的地方了。

■Wii■DVD■Nintendo■ワリオランド シェイク■动作■2008年7月24日■1人■无对应周边

迷失蔚蓝



推荐玩家人群

●对于生存游戏有兴趣的人。●打算和女孩子一起玩的玩家。●不在乎画面的动作冒险游戏爱好者。

总分 **20**

■体感荒岛求生记。

纱迦

从掌机跳到家用机，画面的进步极其有限，卖点只有体感操作，这点令人很不爽。游戏的难度依然高，就算是老玩家也得多死上几遍才能明白。各种剧情的触发也缺少提示，让人怀疑是不是在故意为难玩家。部分行动的体感操作比较有趣，可惜这样的亮点太少，就内容而言玩起来没觉得比掌机版进步多少。

卡伦

这是一款让人轻松而又紧张的游戏，轻松是因为游戏中的那种回归原始的感觉，紧张则是由于落难孤岛而无时不在生存压力。本作巧妙地利用了 Wii 的独特机能，将一些有趣的迷你游戏溶入了制作道具的过程中，这让游戏的代入感倍增。当然，除了求生部分，本作在动作冒险方面也同样值得一玩。

玛娜

本作粗糙的画面已经无法用“充满童趣”来掩饰了，玩的时候甚至让人有种时光倒退的感觉。除了体感操作和玩家会更换岛屿的设定有创新，其他元素大都和前几作相同，如果没有玩过前几作反倒更能体会到单纯的游戏乐趣。本作的迷你游戏很多，不过有些地方因为时机设置的不好反倒会令人烦躁。

■Wii■DVD-ROM■Konami■サバイバルキッズ Wii■动作冒险■2008年8月7日■1～2人■无对应周边

通关时间：一周目通关约需 50 小时



文 阳光成员 Daniel 美编 木仙

X360	薄暮传说	NBGI	角色扮演
	テイルズ オブ ヴェスペリア		日版
	2008 年 8 月 7 日	1～4 人	7800 日元
	无对应周边		对应玩家年龄：12 岁以上

《薄暮传说》作为次世代的首款《传说》，可以说给 FANS 交上了一份满意的答卷。漂亮干净的画面以及快节奏的战斗方式都让人大呼过瘾。虽然游戏在整体上并没有什么翻天覆地的变化，但流程的长度和收集要素还是相当厚道的。另外，对于成就饭来说，想要拿齐本作的所有成就难度不小，挑战性也十足。

基本操作

战斗时的操作	
B	普通攻击
A	术与技
Y	指令菜单
X	防御
十字键	OVL爆气
上+X	跳
RB	切换/锁定目标
RT	发动FS技能
左摇杆	与目标直线方向上的移动
LT+左摇杆	在场景内自由移动
START	暂停

技能

本作中的技能分为两种，一种是在战斗的过程中直接学会的，一种是武器所附带的，两者不需要重复进行装备，其中武器所附带的技能需要装备该武器并提高一定的熟练度之后才能学会。由于每个人用于装备技能的 SP 点数有限，所以需要选择技能时要合理分配才行。

FS攻击



所谓 FS 攻击就是特殊的一击必杀，它的加入使得这次战斗部分变得相当爽快。发动 FS 攻击的条件是集中攻击敌人的特定方向（前方向、上下方向），将该方向的耐久值减为 0 之后就可以发动了。敌人各方向的耐久值在锁定它们的时候可以看到，而我方角色的各个术技对应的攻击方向在装备时也可以看到说明。这 3 种方向的 FS 攻击方式都不同，配合装备的技能，有时还能起到一些辅助效果，如 HP、TP 的回复以及气槽的奖励。

OVL气槽



正常情况下攻击敌人或者被敌人攻击都可以蓄 OVL 气槽，当气槽蓄满 1 格以上的时候就能按十字键进入爆气状态。在爆气状态下所有普通攻击和术技的出招硬直都会被取消，此时使用特定的术技攻击并按住 A 键就能发动奥义。需要注意的是，爆气后角色并不具有刚体效果，即便是在放奥义的时候也可能会被敌人的攻击中断。另外，在本作中所有队员均共用一个 OVL 槽，不想 OVL 槽被随便浪费的话需要在战术指令中对同伴进行相应设定。

合成系统



在商店里使用素材可以合成道具和武器，这其中还包括一些只能通过合成才能得到的关键道具。一般商店的附近都会有工会的人告诉我们值得推荐的合成。关于合成所需要用到的素材，有的可以在战斗中获得，有的则在地图上能直接找到。随着剧情的推进，有的迷宫去过一次以后就不能再去了，所以如果想要拿齐素材就必须一次性多刷点怪才行。

秘奥义



和系列其他作品一样，本作依然有秘奥义的设定，而且随着主机平台的变化，秘奥义的演出效果变得更加华丽了。发动秘奥义的条件是要拥有各个角色的“スペシャル”技能，其中主角尤利在流程进行到忘却神殿拿到“宙の戒典”时能够取得，而其他角色带有该技能的武器则要发展支线才能拿到。此外，发动秘奥义还需要 OVL 气槽蓄满 3 格以上，这需要先合成加 OVL 上限的宝珠。达成以上条件后，就可以在发动奥义的状态下按 B 键放秘奥义了。



流程攻略

帝都 ザーフィアス

沿着坡道一直向上走，抵达广场后往左走会得到记事簿“ワンダーログ”。进入贵族街后来到一座公馆，调查房屋左侧最靠里的窗户进入，上楼调查左边的房间的门会有剧情。走到门外会遇到胖瘦骑士二人组，完成教学战斗后尤利被随后赶来的帝国兵堵截，人多势众，尤利只能就擒。

在牢房中的剧情结束后得到钥匙，开门后在铁门右侧的木箱里可以取回装备。出去后一直往楼上走会看到被士兵包围的艾丝缇尔（エステル），经过强制战斗后从通道向前直走会找到弗林的房间，但里面没人，此时一名红发男子破门而入，发生 BOSS 战。



BOSS ザギ

扎基（ザギ）是游戏中遇到的第一个 BOSS。和他战斗的第一阶段要多发动防守反击，远距离利用“苍破刃”也能蹭他不少 HP。第二阶段虽然他的攻击频率变快，但由于有了艾丝缇尔的帮忙所以轻松不少，HP 不够她会给尤利回复。

秘密任务	同伴未受太大伤害
不要和扎基离得太远，吸引住他的火力并保证艾丝缇尔不受太大伤害即可完成任务。	

穿过连廊来到另一侧艾丝缇尔的房间，她换了身衣服后正式加入。去最里面的房间调查中间的女神像并往外拖动就会出现楼梯，下去后从下水道兜了一圈沿原路返回喷泉处，和老爷爷对话后往右下方出口走会得到世界地图，随后拉培德（ラピード）加入队伍。

デイドン砦

出了帝都向北走到达“デイドン砦”，中途会遇到“冒险王”宿屋。一进入这里就可以从武器商人那里得到战斗之书“バトルブック”。爬到城墙顶上会遇见一个银发人，回到城门前发生魔物来袭的事件，结束后来到左下方触发剧情，接着就离开这里前往西边的库奥伊之森（クオイの森）。

クオイの森

进入森林后不久在存盘点附近发生剧情，学会制作料理。继续往里走会遇见卡罗尔（カロル），他加入队伍的同时得到怪物图鉴“モンスター图鉴”，再往前就走就可以离开库奥伊之森。

花の街 ハルル

哈鲁鲁村（ハルル）就在森林出口的正北方，巨大哈鲁鲁树一直代替结界来保护着这里的村民。剧情结束后一直往村子上方走，之后回到吊桥右边的商店与老板对话，为了让这里枯萎的哈鲁鲁树重获生机，尤利打算返回森林收集三件素材来合成药材，于是众人返回库奥伊之森。



进了森林一路往回走，存盘点附近得到素材之一“ニアの实”，再往前就会遇到BOSS。

BOSS エッグベア

由于BOSS移动缓慢，优先消灭掉杂兵后，可以绕到其背后进行攻击，当它进行反击时就及时防御。前后的夹击再加上艾丝缇尔的回复，战斗可以很轻松地搞定。胜利后会得到另一件素材“エッグベアの爪”。

秘密任务：无

拿齐以上两件素材后返回村子，和入口的村长对话得到最后一件素材“ルルリエの花びら”，接着去商店合成“パナシーアボトル”并拿到大树前。剧情过后回到村长那里寒暄了一番，之后前往学术闭锁都市。

学术闭锁都市 アスピオ

哈鲁鲁村东北方向像山洞一样的地方就是学术闭锁都市。进城后虽然从看守士兵的口中得知弗林曾来过这里，但因为没有通行证无法进城，只能从左边的小路走。绕道图书馆进入都市内部，去广场右边小房间调查屋子里的书堆后发现丽塔（リタ），丽塔说自己对于魔核被盗并不知情，但是打算去遗迹调查一下。走之前在楼上可以得到收集图鉴“コレクター图鉴”。

シャイコス遗迹

出了学术闭锁都市来到东边的遗迹后直走发生剧情，从女神像下方的入口可以进入遗迹的内部。走到右下方的废弃魔导器前会拿到戒指“ソーサラーリング”，用它发射火球可以启动魔导器，这样就能通过石桥继续前进。到了最后一个区域一路往右，魔导器在通道的左侧，依次启动该场景内的所有魔导器，通往BOSS位置的石桥就可以过去了。



BOSS ゴライアース

BOSS的攻击范围很大，不能和它直接硬拼。利用速度的优势与其周旋攻击的同时需要注意观察BOSS出招的准备动作，来不及躲闪就及时防御。当它蓄力的时候是我方攻击的最佳机会，另外多用魔法进行攻击的话，也可以节省不少时间。

秘密任务：战斗中让BOSS倒地

先不断地用普通攻击削弱BOSS的护盾，接着再趁它发射光线前蓄力的时候绕到它背后猛攻其腿部支撑点就能让这个BOSS倒地。

学术闭锁都市 アスピオ

弄清丽塔并不是盗走魔核的小偷后，众人从遗迹出来再次回到学术闭锁都市，进城后得到“通行证”，之后来到丽塔的小屋发生剧情，走出广场上的时候丽塔会追出来跟大家一起走。

花の街 ハルル

进入村子后收到弗林给尤利留下的信，信中说让尤利去诺尔港（ノール）去找自己。剧情结束众人分头行动，和各个同伴对话之后来到村口会再次遇到胖瘦骑士二人组，强制战斗结束后便可以向诺尔港出发了。

エフミドの丘



艾夫米多之丘（エフミドの丘）在村子西边，是前往诺尔港的必经之路。沿着右边的小路进入森林。这里的毒花会喷出令人晕厥的黄色气体。一直往里走来到存盘点，在左边一块空旷的地方发生BOSS战。

BOSS ガットゥーゾ

这只狼的进攻速度很快所以有些棘手，战斗时攻击的队员最好位于BOSS的两侧，一旦艾丝缇或者丽塔受到攻击就及时上前帮她们引开BOSS的注意。当BOSS爆气时如果我方HP不多就先回避，看到它要蓄力冲刺的时候务必要躲开。

秘密任务：利用毒花使BOSS气绝倒地

场景中的毒花受到攻击后会喷出黄色气体，它能让周围一定范围内的目标气绝。将BOSS吸引到毒花附近，在其气绝后猛攻BOSS就会倒地。

港の街 カプワ・ノール

出了艾夫米多之丘顺着路往西南方向走就能到达诺尔港。进城后来到街道右侧的小路会和黑衣人发生强制战斗，之后弗林出现。回到宿屋左边的房间发生剧情后，尤利带艾丝缇尔去见拉戈乌执政官（ラゴウ），可惜守卫不让进，众人只好先去收集珍贵素材贿赂他。

在诺尔港南边的土坡上有一只金黄的独角兽，击败后拿到它的角“黄金のツノ”，先回到宿屋，接着再去拉戈乌的官邸。



跟着雷文（レイヴン）走进入官邸地下，在右侧的房间击败敌人拿到钥匙“小さいなガキ”，回中间的房间向上开门后击败敌人拿到“小さいなガキ・狼”，这样就能打开左侧的门了。进入到里面发生剧情，之后会追着盗窃魔核的真凶拉戈乌执政官来到船上，扎基再次出现。

BOSS ザギ

扎基的招式和第一次出现时稍有变化，但基本还是以他那招浮空的“空破特攻弹”为主。当他爆气时要格外注意，如果我方被他麻痹则应立刻手动进行回复。

秘密任务：将BOSS打入水中

将扎基吸引到船边，发动“苍破牙王击”让他浮空，再使用“烈碎冲击”或者爆气就能把他打到水中。不仅如此，丽塔的“ストーンブラスト”也有浮空效果，善加利用也能让扎基落水。

港の街 カプワ・トリム

落水后的尤利等人被赶来的弗林相救，有惊无险地来到托利姆港（トリム）。下了船后去宿屋与弗林碰头。之后出门往右会再次遇到雷文，接着便可以离开托利姆港往西北方的亡故都市进发。

庆祝胜利的击掌

在战斗结束的镜头中，艾丝缇尔会经常和同伴击掌来庆祝胜利，这里面会有一些很有趣的小花絮。丽塔是一开始完全不知道击掌代表什么，拉培德是完全无视喜欢小狗的艾丝缇尔，而大叔雷文则干脆直接张开了自己的怀抱……

亡き都市 カルボクラム

出了托利姆港顺着路一直往北走，再向西越过一座桥就能看到亡故都市卡尔波库拉姆（亡き都市　カルボクラム）了。进入后会遇到魔狩之剑的成员娜恩（ナン）。剧情结束往里走，调查前方的传送装置发现不能用，进去右边的地下设施用戒指启动魔导器。原路回到传送装置，现在就可以使用它了，在各个房间内分别找到“パスウードヮ 1”、“パスウードヮ 2”和“パスウードヮ 3”。返回到第二个传送装置所在的屋子，一直往下走来到需要输入密码的地方，将 X360 主机的系统语言设置为日文，输入“たいよう”（意为太阳），开门进入内部发生 BOSS 战。



BOSS 畏怖されし巨体

除了卡罗尔之外，这场战斗我方队员会依次加入。由于 BOSS 有一招甩尾攻击，且带气绝效果，所以背后攻击它也占不到便宜，建议在其前腿两侧攻击。爆气后 BOSS 吼叫时会有地属性攻击，但也不是非常难躲。

秘密任务　攻击BOSS的弱点将其打翻

当 BOSS 提起前脚蓄力准备奋力砸地的时候，冲到它的身体前面攻击就可以很轻松地将其打翻在地。

新兴都市 ヘリオード

在遗迹出口遇到骑士团，他们称艾丝缇尔真实身分是公主，并以诱拐罪为名将尤利等人带到了新兴都市赫利奥多（ヘリオード）进行审问。从骑士团本部出来后众人分开行动，宿屋前遇到胖瘦骑士二人组，他们会教尤利奥义的使用方法。接着与和弗林对话完之后去宿屋睡觉，第二天醒来到广场上调查白色的螺旋状的魔导器。来到骑士团本部找到弗林会发生剧情，之后从宿屋房间与卡罗尔对话，回房间的时候会看见龙骑士。在广场看见骑士团团长阿雷克塞（アレクセイ），他拜托丽塔去凯布莫库大森林（ケーブ・モック大森林）调查那里异常的植物，但是卡罗尔建议中途先去一下工会巢窟达古雷斯特（ギルドの巣窟　ダングレスト）。



ギルドの巣窟ダングレスト

离开新兴都市往西北方向前进就能到达工会巢窟。广场上发生会有两场强制战斗，弗林也赶来帮忙。之后去广场左侧控制魔导器的地方再次与黑衣人交手，轻松取胜后再到广场上方的工会联盟总部找大首领多恩（ドン），很遗憾没见到人，于是大家只能先前往凯布莫库大森林。

ケーブ・モック大森林

从工会巢窟的西边出来再往西南方向走可以看到凯布莫库大森林。在森林的入口雷文会加入队伍，一路上很多地方因为杂草的挡道暂时还不能去，经过两个存盘点来到森林的最深处，再往里就能看到 BOSS 了。

BOSS ギガラルヴァ

这只大蝎子的原地跺脚比较无聊，会中断我方攻击，扣血也多。战斗到后半时注意不要让 BOSS 跑到中间的水塘饮水，它每次饮水都会回复 7200 的 HP，所以尽量限制它的行动吧。秘密任务中的方法也可以参考。

秘密任务　使用雷文的技能“土龙なり”中断BOSS的回复。

当 BOSS 的 HP 不多时它会跑到场景中间的水塘饮水来补充 HP，雷文在其饮水的水边位置发动技能“土龙なり”即可中断它的回复。

ギルドの巣窟ダングレスト

原路从凯布莫库大森林返回工会巢窟。在工会联盟总部大首领的私室有剧情，弗林因带错口信而被关了起来。出门后走到广场尤利独自回到联盟总部左边的地下牢房救出弗林。之后从牢房出来到广场和大家会合，再去右边的酒馆会遇到幕后黑手拉戈乌和巴尔波斯（バルボス）。

齿车の楼阁 ガスファロスト

来到齿轮楼阁加斯法洛斯特（齿ーの楼阁　ガスファロスト），龙骑士照例将这里的魔导器破坏，恼怒的巴尔波斯派出一帮手下群殴尤利一个人。解决战斗后在房间中遇到朱蒂丝（ジュデス），原来她就是那个神秘的龙骑士。出门在箱子附近可以把戒指升级到 Lv2，左边的房间取回装备，右边的房间有存盘点，上到二楼出门便能和同伴再次会合。

爬梯子上去进入齿轮楼阁内部，一路向上，遇到黄颜色的齿轮需要要戒指来启动。经过两个类似的启动黄齿轮解谜的区域后，从梯子爬到顶部和巴尔波斯发生战斗。



BOSS バルボス

一开始场地中会涌入大量杂兵，建议先优先摧毁连接装置，否则敌人会不断出现。只剩下巴尔波斯一个人时多用普通攻击蓄气，气槽满了放奥义，BOSS 没有什么判定强的招式，所以战斗可以很快结束。

秘密任务　BOSS陷入无法呼叫增援的状态

这个任务不需要攻击 BOSS 就能完成，将圆形场地周围的 4 个连接装置摧毁可以切断援兵的来路，这样 BOSS 便不能呼叫增援了。

ギルドの巣窟ダングレスト

出来之后往东南方向走回到工会巢窟，去宿屋睡觉，晚上尤利会独自去军营见弗林。第二天早上起来会发生神秘魔物闯入城市的事件，不过幸好被炮火击退了。

告别了心情复杂的弗林，众人打算先回新兴都市赫利奥多。半路上卡罗尔和尤利提议组建自己的工会，大家都表示赞成。露营时与同伴对话结束后再找拉塔德就可以休息了，天亮后继续出发。

新兴都市 ヘリオード

来到新兴都市先去宿屋睡觉，晚上出门在左边找到朱蒂丝对话。第二天在广场上的魔导器前发生剧情，和下方看守升降机的士兵对话，随便选一个人之后到宿屋的商店处买衣服，然后回去吸引那个士兵。对话结束去骑士团总部丽塔会重新加入。尾随着广场上看到的裘莫尔（キュモール）和伊艾加（イエガー）从升降机下去，走到最里面发生剧情，原来之前暗中跟踪尤利的黑衣人就是名为海凶之爪的组织，他们受裘莫尔指使一直在到处搞破坏。



BOSS イエガー

这是第一次和伊艾加交手，开始会有几个杂兵挡在他的前面，要优先解决掉。这场战斗纯粹是让我们熟悉一下 BOSS 的招式走一下过场就行。

秘密任务　无

港の街 カプワ・トリム

一路从新兴都市回到托利姆港，通过右下方的桥时会发生剧情，雷文重新归队。进了港口先去睡觉，找所有同伴对话，第二天大家一起出门会有剧情，在码头找美女社长卡芙曼（カウフマン）就能乘船出港了。

幽灵船 アーセルム号

出海后前进到一片雾蒙蒙的海域就会遇到幽灵船。这里我们要先选择两名伙伴同行，上船后从甲板下到船舱一路走，在上层的一处通道中会被困住。接下来切换控制剩下的三名同伴前去解围，顺着甲板上的木梯爬上去，从外侧进入船舱内，向前走一段路就能和尤利等人会合。接着上楼，调查船长的遗骸会发生强制战斗，胜利后得到关键道具“红の小箱”。去楼上拿完宝箱后从左边的门出去，通过朱蒂丝找来的绳梯返回之前的船上。

宿屋里的支线剧情　游戏中有很多支线剧情和宿屋有关，建议大家在离开每座城镇前都去宿屋睡个觉，有些支线剧情不但能拿道具和称号，还可以学到一些有用的术技。

斗技场都市ノードポリカ

乘船继续南下，来到斗技场都市。下船后去码头上方的斗技场，与服务台的后面找左边的红发男子对话，他说尤利要找的工会首领贝利乌斯（ベリウス）要等到次月初一的时候才肯出来会客，大家只好先去宿屋。第二天先去码头触发剧情，再回到斗技场服务台与旁边的老头对话，台阶上会看到曾多次出手相救的神秘银发人。现在就可以在服务台办理手续参加斗技大会了。



斗技大会一共有四场，前三场都是尤利和杂兵单挑，最后一场是和弗林的对决，战斗以表演为主，几段剧情之后大家的老朋友扎基乱入。

BOSS ザギ

相信大家对扎基的攻击手段应该很了解了。虽然在手臂上安装了魔导器，但他的出招后的破绽仍然比较大，只要防御之后用连携技反击就可以有效地牵制住他，战斗的过程没有难度。

秘密任务 让BOSS魔法吸收过剩

这个任务不用动什么脑筋就能完成，方法是不停地用魔法攻击 BOSS，让他去吸收魔法并导致手臂上的魔导器被撑爆即可。

战斗结束后要清理斗技场上的魔物，其间会有剧情发生。往城外走的路上会依次和同伴会合，人到齐了便出发前往卡多斯喉笛（カドスの喉笛）

カドスの喉笛

卡多斯喉笛在斗技场都市的西南方。一进去先与海凶之爪发生强制战斗，胜利后往里走，右边的小路上有一个支线 BOSS，实力有点强，击败它后可以拿到稀有素材“巨大な甲壳”。继续前进，在存盘点前面会发生剧情。拿完分叉路上的宝箱顺着上方的路走可以很快来到另一个存盘点，再进去就是 BOSS 战。

BOSS プテロプス

BOSS 一开始是以合体的形态出现的，因为会在半空飞来飞去，所以要多用对空的技能。攻击到一定程度 BOSS 会分成 9 只小蝙蝠，它们会不停地放魔法，建议装备上风和水耐性的防具，优先攻击正在放魔法的蝙蝠。

秘密任务 消灭领队蝙蝠使BOSS无法合体

BOSS 分身后会出现两组 4 只的蝙蝠和 1 只领队的蝙蝠，紧盯领队的那只“リーダバット”攻击并将其消灭，BOSS 就没有办法合体了。

水と黄砂の街 マンタイク



拿完场地里的两个宝箱一出山洞就是水与黄砂之街马恩太库（水と黄砂の街　マンタイク）。进入之后分开行动，和村子里各个同伴完成对话会发生剧情，接着回宿屋睡觉，第二天拿上老板送的水壶去村里的湖边灌满水就可以前往村子西边的库古尔沙漠（コゴール沙漠）了。

コゴール沙漠

在沙漠里用戒指打爆路上的仙人球可以补充水槽，水槽减为 0 则会扣血。沿着左侧的石壁一直往上走会来到一个有水池的区域。存盘完毕后继续向左上方前进，中途又会遇到支线 BOSS，实力比上次那个更强，战胜后能得稀有素材“ドラゴンパウダー”。接着往上走会发生剧情，前方存盘点记录一下就可以去打 BOSS 了。

BOSS アウトブレーカー

对付这个 BOSS 要多用对空的招式，多用几个连续技就能让它气绝。除了近身的吼叫之外，它的那招冲撞的判定时间也比较长。BOSS 在爆气的状态下，除了激光之外并没有什么其他威力大的招式，总之速战速决吧。

秘密任务 破坏BOSS的内核来阻止其切换昼夜

当 BOSS 受到一定攻击之后会从嘴中吐出内核来切换昼夜。时间比较短，需要我们跳到空中去攻击内核，其颜色会随损坏程度的加深而发生变化，完全破坏后便达成任务。

古墓の乡 ヨームゲン

醒来后尤利发现自己躺在古墓之乡尤姆根（古墓の乡　ヨームゲン）的宿屋里，出门和大家会合，得到关键道具“フェローの羽”。来到河边与年轻的妇人对话得到“澄明の刻晶”后继续往里走，在贤者的屋敷会再次看到银发的迪库（デューク）并发生剧情，之后和村子里的其余同伴对话，最后去宿屋睡觉。

水と黄砂の街 マンタイク

离开古墓之乡往南，回到水与黄砂之街。进宿屋睡觉后晚上会发生剧情，去湖边与弗林会面。第二天一早就可以离开村子了。

斗技场都市ノードポリカ

穿过卡多斯喉笛，沿着以前的路回到斗技场都市。进城后直奔宿屋，由于刚好是初一，所以晚上可以前往斗技场见贝利乌斯。剧情结束后往外走，进入上方的比赛场先是强制战斗，然后紧跟着就是与暴走的贝利乌斯的 BOSS 战。

BOSS ベリウス

贝利乌斯的特长是使用冰属性的魔法攻击“绝对零度”，HP1000 以下基本会被秒杀，所以当看到地上有白色光影出现时要立刻躲开。BOSS 的其他招式对正前方的判定比较强，但攻击范围有限，因而在侧面进攻会比较有利。

秘密任务 给烛台点火从而使BOSS的分身消失

BOSS 战进行到一半，贝利乌斯会变出一个分身并熄灭场地周围的 4 个烛台，这时使用火属性的魔法或者招式将它们同时点燃就能让分身消失。点燃的烛台过段时间会熄灭，所以行动要尽量快。

从斗技场出来后尤利一行人拼命往码头跑，路上会看到弗林。登船后朱蒂丝会暂时告别大家，次日乘船先返回北方的工会巢窟。

背德の馆

先在工会巢窟的宿屋睡觉，接着从城市左侧出来一直往西走就看到背德之馆了。进去会依次有两场强制战斗，解决敌人后上到二楼沿着右边走廊到最里面的房间发生剧情，强制战斗胜利后原路返回工会巢窟。

ギルドの巣窟 ダングレスト

进城往广场方向走触发剧情，接着去左边的酒场找到心情低落的卡罗尔对话。对话结束后去石桥上找到艾丝缇尔，之后大家上船继续开始旅行，卡罗尔和雷文也会回到队伍中来。

※流程进行到这里的时候需要返回水与黄砂之街的宿屋睡一觉，发生事件后能得到关键道具“母の形见”，如果此时不拿，流程后期的一个秘密任务就无法完成了。



テムザ山

驾驶船到古墓之乡的位置并停靠，下船后再往北走一点点就能到达特姆扎山（テムザ）。上山之后一直往里走，路上部分宝箱因为被石头挡住所以暂时还不能拿。来到山顶会遇到朱蒂丝，剧情结束后从右边的山道继续往山里前进，存盘点向前就会发生 BOSS 战，选择队伍成员时必须包括朱蒂丝。

BOSS ナン　ティソン

这场战斗要同时对付娜恩（ナン）和缇森（ティソン）两个 BOSS。由于娜恩会使用回复魔法，所以优先解决。当她受攻击到一定程度会有几率使用全屏的秘奥义，我方全员的 HP 最好保持在 500 以上。消灭了娜恩，剩下的缇森就不难对付了，围着他群殴就行了。

秘密任务 抓住BOSS特定攻击后的破绽并将他们打翻在地

娜恩和缇森进行某些特定攻击时会出现一些比较大的硬直，只要防住这些招式并成功反击就可以将两个 BOSS 分别打翻。

斗技场的“老朋友” 这次的斗技场对于系列的老玩家来说还算厚道，《幻想传说》、《永恒传说》、《宿命传说 2》等作品中的最终 BOSS 都会依次登场，相信 FANS 一定都很感动吧。

フェローの岩场

剧情结束后先和船上所有人对话，朱蒂丝会教大家如何操作飞行船周游世界。驾船来到库古尔沙漠正中间的菲洛岩场（フェロ－の岩场），走到上方的平台会发生剧情，之后飞回学术闭锁都市。

学术闭锁都市アスピオ

进入学术闭锁都市后丽塔和艾丝缇尔会和大家分开，将队长切换到朱蒂丝（需要道具“スペシャルフラッグ”）与广场上的蓝发男子对话，得到“ミョルゾの道标”，接着去丽塔的小屋和其余同伴会合。整顿完毕前往南方大陆的艾古索之森（エゴソ－の森）。

エゴソーの森

进入艾古索之森（エゴソ－の森）后沿着上方的小路走，经过两场强制战斗后可以停止山头上魔导器的运作。之后再回到入口处从右边的吊桥过去，来到存盘点后继续往右上方走就能看到另外一个魔导器，打完两场强制战斗，朱蒂丝族人的发源地会出现在森林的上空。

クリティア族の街ミョルゾ

进入这座空中城市后先去长老的屋敷。接着去宿屋，从里面出来的时候会在广场上发生艾丝缇尔失踪的事件。众人到处寻找未果，在长老的建议下，尤利打算先去古慕之乡找一下线索。

忘れられた神殿バクティオン

在古慕之乡看见骑士团团长阿雷克塞以及弗林，尤利这才弄清事情真相，于是便追着挟持了艾丝缇的阿雷克塞来到艾古索之森东边的忘却神殿巴库缇昂（忘れられた神殿　バクティオン）。进入神殿后会来到地下，这里没有需要解谜的地方，所有房间全部探索完毕后从B1F下到B2F。在B2F的某个房间内会遇到迦库，他交给尤利重要武器“宙の戒典”，之后我们就能在战斗中使用尤利的秘奥义了。继续前进会折回到B1F的另一个存盘点，再向前就是BOSS战了。



BOSS シュヴァーン

这个BOSS其实就是雷文，不过实力要比以前强得多。战斗中他会让我方陷入“减攻”、“衰弱”等状态，而且当被攻击浮空的时候还必然会受身进行反击。BOSS爆气后有很高的几率放大范围判定的秘奥义，HP不多的情况下需要和他保持距离。

秘密任务	趁BOSS用手压住心脏时进行攻击

当BOSS发动秘奥义后会体力不支地用手压住自己的心脏，这时候对他发动攻击就能完成任务。要注意的是他用手压心脏的时机很短，所以之前就不要被其秘奥义命中了，否则倒地后我们来不及对他进行攻击。

移动要塞ヘラクレス

驾船来到帝都以西海域会看见水面上有一座奇怪的堡垒，那就是移动要塞。剧情结束后我们大叔雷文居然又回来了，真神奇！进入堡垒从左边进入要塞内部后指轮会升级为Lv3，可以用它来破坏一些门或者障碍物。继续向下走，调查操作盘将货物搬运机启动，由旁边的升降机下去。从中层右侧的门出去兜回到要塞的另一侧。路上平台上的箱子要拖到下一个区域推下去砸坏防护壁控制器；第二个控制器用戒指直接破坏；第三和第四个控制器用戒指把箱子从高空击落来摧毁；最后一个需要先到中间的连接桥调查操作盘解除锁定，然后再到左侧的操作盘将放有箱子的平台升到上层。把这个箱子推下去，所有的控制器便都被破坏了。回到中间的存盘点，进门发生BOSS战。



BOSS ザギ

扎基真的不是一般的缠人，三番五次给尤利添乱。除了血变厚了一点，他的招式没有任何新意，破绽一大堆。战斗到一半后，心理严重畸形的扎基还会喝下毒药来攻击我方，这样无疑更加加快了他的灭亡速度。

秘密任务	强制解除BOSS的中毒状态

由于道具是不能对敌人使用的，所以当扎基服毒后要把角色切换为卡罗尔并在其身边使用“活心リカバースタンプ”才能给BOSS解毒。

战斗结束后回到升降机的地方下楼，从右边的门后再坐电梯来到给移动堡垒提供能源的地方，走到场景上方会触发剧情。剧情结束后从右下方的门离开移动要塞。

ゾフェル冰刃海



在诺尔港休息完毕后，徒步沿着海岸向东北方向的冰原出发，佐菲尔冰刃海（ゾフェル冰刃海）就在冰原的中间。在冰刃海中会有一只神秘的水生怪物不断破坏浮冰，这时需要折回新出现的路才能继续前进。一直走到存盘点附近，我们才看到这只怪物的庐山真面目。

BOSS バイトジョー

刚开始只有卡罗尔一人应战，但这纯粹是为了渲染剧情而设置的，我们只要跟BOSS兜圈子就行了，一段时间后其余同伴会随剧情加入战斗。BOSS最具威力的一招是钻到冰面下偷袭，其中冰锥可以观察影子来躲开，而BOSS把头上的冰刃伸出来的时候则要离得远一点，否则被光线闪到会气绝倒地。

秘密任务	BOSS伸出冰刃时发动3次有效攻击

BOSS钻到冰面下的时候会有很大几率伸出冰刃进行闪光攻击，我方只要累计对冰刃攻击3次便可以完成任务。

打完BOSS继续往右走可以离开冰刃海去的哈鲁鲁村进行休整。在宿屋安顿下来之后，尤利夜里一个人前往帝都打探情况，半路上在库奥伊之森众人会追上尤利一起同行。

帝都ザーフィアス

进入帝都扎菲亚斯城后会遇到城里居民们，接着从食堂出来往下走，左边的门进去然后走中间的通道可以来到谒见之间，调查完大厅最上方的门之后按顺序点燃城内的女神像。先点燃谒见之间右侧通道尽头的女神像，接着回以前进下水道的地方的左侧房间点燃第二个女神像，第三个女神像是谒见之间左侧通道的那个，最后一个女神像则在地下牢房附近。回到谒见之间，用戒指打开最上面的门，爬一条很长的斜坡发生BOSS战。



BOSS エステリーゼ

这场战斗会分两个阶段，战斗方面没有什么可讲的，估计大家都不忍心对可怜的艾丝缇尔下手过重吧……第二阶段战斗时的背景音乐比较好听，建议慢慢欣赏。

秘密任务	对BOSS使用道具“母の形见”

“母の形见”这件道具的拿法前文中已提到，我们只要在第二阶段战斗的时候使用该道具即可。

剧情结束后找城堡中的各个同伴对话。全部对话完成之后去食堂下方的大厅里找到宿屋的人休息。第二天和弗林道别，然后就可以去帝都右边的出口和大家会合前往扎乌帝不落宫（ザウデ不落宫）。

※流程进行到这里的时候请先返回“フェロ－岩场”触发隐藏迷宫所必需的剧情，具体方法后文中有详细说明。

ザウデ不落宫

抵达不落宫后从右侧的小路进入内部。先在里面的房间拿到蓝色的珠子，放到外面房间的魔导器上用戒指将其启动就可以让水面上升，而紫色的魔导器则是让水面下降。从右边的楼梯上去直往上走，BOSS就在存盘点前方的房间。

爆气魔法 由于游戏引入了爆气后术技攻击无硬直这一设定，战斗中我们可以在后方不间断地释放大威力魔法。只要TP补充及时，流程中遇到的大部分移动力不强的敌人包括支线BOSS都能以此方法来搞定，应该是比较赖皮的一招了。另外，本作中TP消耗为1的戒指依然存在……

BOSS イエガー

伊艾加的武器有镰刀和枪两种形态，攻击都不是特别难躲。受伤害到一定程度后他会露出人造心脏进入战斗的第二阶段，威力变大，爆气之后还会放秘奥义，不过我们蓄气后多放奥义也同样能给 BOSS 造成不少的伤害。

秘密任务 用雷文的“时雨”攻击BOSS的心脏

在战斗的第二阶段 BOSS 会捂住心脏并防御所有攻击，此时进行猛攻就可以让伊艾加破防，他的手也会短时间松开。趁这时候将人物切换成雷文并使用招式“时雨”攻击其心脏就可以完成任务。

剧情结束继续往里面走，战胜大厅中间的支线 BOSS 后有几件不错的武器能拿。右边的房间进去后需要解谜，具体步骤是：将台阶上的石墩推下地面，把石墩叠放在右下角沉在水里的另一个石墩之上，启动蓝色魔导器让水面上升，从右下方的楼梯上去将刚才浮上来的石墩推下水，踩着石墩往前走，站在紫色魔导器左侧并将其启动使水退下，从左边的门出房间一直走，经过大厅的连廊可以来到另一个房间。这里同样需要解谜：下楼将左侧的两个石墩推成图中所示位置，站在石墩上启动魔导器回到二楼，拿到宝箱里的关键道具后启动红色开关离开这个房间。去刚才大厅的连廊处将得到的道具放到中间的台座上，再返回左边的房间让水面降下即可回到大厅。进中间的门直走发生战斗，之后就是和阿雷克塞算总账的时候了。



BOSS アレクセイ

本以为阿雷克塞的实力会有多强，其实是一个纸老虎，他出招的速度非常慢，而且咏唱魔法的时间也比较长，基本没有什么威胁。HP 不足时他会在原地放出冰锥给自己补血，及时打断即可，BOSS 的秘奥义的威力和范围还算可以。

秘密任务 在BOSS发动秘奥义之后对其进行攻击

阿雷克塞放完秘奥义后会在原地喘气，这时候立刻对他进行攻击。一次不成功可以多试几次，难度不大。

剧情结束后从帝都出来到学术闭锁都市找到丽塔，之后前往工会巢窟会碰见雷文和卡罗尔，在联盟总部有剧情。众人会合之后还要再去冰刃海找雪之精灵，出了冰原紧接着来到斗技场都市的附近会有一场 BOSS 战，就是两只之前在沙漠遇到过的 BOSS，它们一只耐火属性一只耐冰属性，需要切换相应的武器攻击。在斗技场都市休整一下就可以向冰原西边的石英林出发了。

エレアルーミン石英林

这里的透明水晶可以用戒指击碎，里面有一处过不去的河也同样用戒指把水晶搭成桥来通过。过去后走一段路会遇见娜恩，再往上方走看见魔狩之剑的其余成员正在和魔物战斗，靠近后发生 BOSS 战。

BOSS グシオス

这个 BOSS 曾经遇到过，虽然实力变强了，但具体打法和秘密任务都和之前的一样。惟一需要小心的是它那招无吟唱时间的全屏水属性魔法攻击，HP 不够要及时回复。

秘密任务 攻击BOSS尾巴使其缩进去之后将其打翻

レレウィーゼ古仙洞

离开石英林后飞往库古尔沙漠，在空中会看到菲洛在盘旋，靠近它会发生剧情。之后离开沙漠飞到古仙洞，一直向下走，路上有不少岩石和杂草挡道的地方现在还不能通过。在半山腰会碰到迪库，继续往下走会来到一处山洞，进去后是 BOSS 战。



BOSS クロームドラゴン

BOSS 通常情况是在地面上的，扫尾巴的攻击力不大，只要在它放全屏魔法之后留意自己的血量就可以了。另外 BOSS 在空中飞的时候偶尔也会砸地，这招去血比较多，所以还是不要站在它的身下为妙。

秘密任务 BOSS从空中落地的时候发动攻击

这个任务很简单，当 BOSS 飞起来的时候在下面等着，待其一落地就上前攻击，这样就能很快达成任务了。

ヒピオニア大陆北东



从古仙洞出来先去诺尔港，在宿屋和老板对话会发生剧情，之后飞往地图正南方的“ヒピオニア大陆”帮弗林解围，经过一段很长的强制战斗后，众人离开营地返回工会的巢窟。在大首领的房间会有剧情，接着再去斗技场都市触发剧情。最后回刚才和弗林并肩作战的地方并找他对话，发生战斗。

BOSS フレン

到这里大家的实力已经很强了，弗林完全不是尤利的对手。当他 HP 不多时爆气会有较低几率放秘奥义，大概只有 1000 左右的伤害值，注意看着自己的血量就行。

秘密任务 让弗林使出他的所有招数

这个任务需要多进行防御，让弗林尽量多出招，最后还需要等他放出秘奥义才算完成。如果他一直不肯放那就和他对拼秘奥义吧，只要尤利放秘奥义他会必然用秘奥义进行反击的。

结束战斗后就是最后的休整了，一切准备就绪后和宿屋前的老人对话并选择休息，经过一个漫长而又充实的夜晚，第二天众人便向着悬浮在学术闭锁都市上空的最终迷宫出发。为了纪念重获家园，大家给这里取了一个很好听的名字——“望想之地”。

最终迷宫 古代塔市 タルカロン



进入古代塔市后，第一个区域不用去启动任何开关，只要沿着楼梯一直走就可以了。到了第二个区域需要利用戒指打碎一些水晶才能继续往前走。第三个区域是一直向上，走到最顶上一个虚掩的门可以进去。第四区域是一个大厅，要走到圆形区域中将周围的 4 个铁球打到中间的孔中，这样路才会打开。沿着存盘点的楼梯一直向上，进了大厅远远地就能看到扎基了。

BOSS ザギ

终于要和扎基做最后决断了，按以前的套路打吧，他除了秘奥义以及附带异常属性的攻击之外没有什么需要特别注意的，大家就耐心地送他走完最后一程吧。

秘密任务 利用BOSS发动“魔道凶身”后的间隙将其击倒

当扎基的 HP 下降到一定程度的时候，他会有较大几率使用“魔道凶身”这一招，等他放完后利用其硬直时间进行攻击即可完成任务。

打完扎基继续从塔的外部一直向上，走到顶之后会进入一间全是乱石的房间，将这个区域中的所有魔导器启动，中间就会出现通路，在平台上启动最后两个魔导器，通往最终 BOSS 的石梯便出现在眼前了。

最终BOSS デューク

迪库的第一形态不难对付，多放奥义可以减少他的出手机会，另外就是尽量节省道具并熟悉 BOSS 的进攻太路，为下一形态做准备。进入第二形态后，BOSS 会全身发出白光，此时他的招式附带沉默、衰弱、麻痹等效果，中了之后要迅速帮自己或者同伴回复。建议让尤利顶在前面牵制住 BOSS，丽塔在后面放大威力魔法。因为迪库会瞬移，所以尤利的奥义容易打空，如果让丽塔爆气来放魔法的话也能有可观的攻击输出。需要小心的是 BOSS 的秘奥义“ビッグバン”会强制让我方所有队员的 HP 变为 1，这时候就赶紧躲远点进行回复吧，只要坚持到最后就是胜利。



秘密任务 用秘奥义对BOSS发动最后一击（第二形态）

后记

总体而言，这次的《薄暮传说》的难度不算高，除个别几个秘密任务有点缠人之外，本作的战斗部分可以说是非常流畅和爽快的。剧情部分虽然做得比较传统，突破不大，但还好有精致的动画外加 CG 来弥补，气氛上渲染得相当到位。这里建议有爱的玩家可以慢慢体会本作，只要细心观察，你就会在游戏的过程中发现很多意想不到的惊喜。

最终迷宫里的传送点 刚开始进入最终迷宫时是不能使用传送点的，只有从塔顶最后一个区域的右边出去，沿着楼梯一直向下走来到拿魔武器的区域（必须已取得 Lv4 戒指），解除了里面魔导器的锁定之后，古代塔市里的传送点就可以使用了。

通关后的继承选项

项目	说明	Grade
アイテム所持最大数99个	道具的持有上限个数变为99	400
アイテム引継ぎ	继承除装备品之外的所有道具	500
ガルド引継ぎ	继承通关前的金钱	1000
称号引継ぎ	继承通关前的称号	500
コレクター图鉴引継ぎ	继承收集图鉴	10
モンスター图鉴引継ぎ	继承怪物图鉴	10
料理レシピ引継ぎ	继承料理配方	10
料理熟练度引継ぎ	继承料理熟练度	50
ワールドマップ引継ぎ	继承世界地图	300
合成レベル引継ぎ	继承合成等级	10
レコード引継ぎ	继承游戏中的各种记录	10
术技引継ぎ	继承所有角色的术技	1000
スキル引継ぎ	继承所有角色的技能	1000
ユーリ/エステリーゼ/カロル/リタ/レイヴン/ジュディス/ラピード术技スキル引継ぎ	只继承尤利/艾丝缇尔/卡罗尔/丽塔/雷文/朱蒂丝/拉培德的通关时习得的术技	350
最大HP/TP增加	全体同伴HP/TP增加20%	500
最大HP/TP减少	全体同伴HP/TP减少20%	10
取得ガルド2倍	取得金钱变为2倍	600
OVLゲージ上升率2倍	OVL气槽上升率变为2倍	1000
取得经验值0.5倍	战斗中所得经验值变为0.5倍	10
取得经验值2倍	战斗中所得经验值变为2倍	1000
取得经验值10倍	战斗中所得经验值变为2倍	3000
取得Grade2倍	战斗中所得Grade值变为2倍	3000
スキルSP1	装备技能消耗SP变为1	3000
アイテムドロップ率UP	道具掉落概率变为2倍	1000
テクニカルバトル	基本经验值变为1，但奖励经验值变为5倍	50
战斗ランク解放	战斗难度可以选择“unknow”	50
すきっとぷれいやーV全解放	纳姆孤岛里Skit对话播放器V的所有内容全部开放	1000

隐藏迷宫

本作隐藏迷宫的进入方法还算有点复杂，具体方法是：当游戏流程进行到不落宫之前先去菲洛岩场（フェロー の岩场），通过传送点到贤人的家里睡一觉，读取通关存档后回贤人那里得到关键道具“群青色の战士の传记”，然后再前往工会巢窟就会发生剧情，最后再坐飞行船去“ユルゾレア大陆”东部附近，隐藏迷宫便出现了。

隐藏迷宫其实就是以前去过的场景的幻境。我们要不断地消灭杂兵、打败正常流程中各个 BOSS 的强化版才能从奖励的宝箱中随机得到金币，凑齐一定数量就能往下一层前进。最后一层需要 15 个金币才能通过，相当考验玩家实力，通过之后就可以和本作的最强 BOSS“天上に反逆せし战士”——库拉托斯交手了。

温泉乡 ユウマンジュ

相信各位 FNAS 都还记得《宿命传说》中泡温泉的花絮吧，本作中也同样有地方可以满足大家想泡温泉的愿望。当游戏流程进行到后期，去西北的“ユルゾレア大陆”左上方就可以看到温泉乡。进入后和老板娘对话发生剧情，一开始由于温泉正在打扫中还不能直接进去泡澡，之后出去随便找个地方睡一觉再去和她对话并支付30 万的澡资就能进温泉了。结束后仍然出去睡觉，再回到这里光顾的话老板娘居然坐地涨价一口要我们60 万，交完钱进温泉发生事件。接着最后一次出去睡觉，返回这里时会发生“打扫温泉”的事件并得到一套换装称号。另外，这里还有一个老爷爷会让我们帮忙收集玩具。



ナム孤岛

这里其实就是系列一直都有的猫人部落，通关后来到地图最左上角的纳姆孤岛会发现这里居然正在热火朝天地举行学园祭。这时进入体育馆会发生“参与演戏”的事件并得到一套换装称号，而且我们还可以在里面用兑换券来玩扑克等游戏，赢了之后能兑换相应奖品。此外，体育馆里也照例为 FANS 准备了 Skit 对话及影像播放器这一系列经典要素，我们可以在这里欣赏游戏中的所有对话、音乐以及动画。第二次进入体育馆会有人主动和朱蒂丝赌扑克，结束后可以得到她的换装称号。

与换装相关的称号

尤利	
称号	取得方法
タンクトッパー	支线剧情“打扫温泉”中取得
黑衣の断罪者	支线剧情“寻找库雷（クレイ）”中取得
アドリブ大魔王	去纳姆孤岛（ナム孤岛）参与演戏
骑士见习いの资格	支线剧情“艾丝缇尔的剑术老师”中取得
心の中の圣骑士样	一次性将单周目内的秘密任务全部完成

艾丝缇尔	
称号	取得方法
一途なコ・メディカル	支线剧情“一心一意的治愈师”中取得
はんなりウェイター	在工会巢窟的酒馆中完成服务生任务
演技派勇者	去纳姆孤岛参与演戏
魅惑のエステティシャン	支线剧情“打扫温泉”中取得
ひみつの魔法っ娘MX	在斗技场完成100人斩
セクシータイフーン	出现最终迷宫后和新兴都市商店里的老板对话

卡罗尔	
称号	取得方法
タオラー	支线剧情“打扫温泉”中取得
给食系	在工会巢窟的酒馆中完成服务生任务
きらりと光る胁役ザコ	去纳姆孤岛参与演戏
ボク女の子	出现最终迷宫后和新兴都市商店里的老板对话
仓库マスター	将世界各地的所有仓库整理完毕
高き顶きを制す黄金战士	与娜恩一起完成修行
勇ましき未完の大太刀	成功讨伐冒险王委托的支线BOSS

丽塔	
称号	取得方法
ねこねこウェイター	在工会巢窟的酒馆中完成服务生任务
番くるわせ姬	去纳姆孤岛参与演戏
求道者	累积给予敌人6000万以上的伤害值后在出现最终迷宫时与哈鲁鲁村的魔导士对话
风吕上がり	支线剧情“打扫温泉”中取得
ミシカ博士号	在纳姆孤岛完成支线剧情“皇立机关试验”事件

朱蒂丝	
称号	取得方法
真实の守护者	剧情发展到中后期在空中城市自动取得
グラマラスメイド	在工会巢窟的酒馆中完成服务生任务
反则のふわふわガール	出现最终迷宫后和新兴都市商店里的老板对话
イントゥザスカイ	使用300次以上的上方向FS攻击并在空中城市赢得全部小游戏后取得
传说のギャンブラー	在纳姆孤岛发生“赌扑克事件”后取得
受付小町	支线剧情“打扫温泉”中取得

雷文	
称号	取得方法
天を回る辉星	累积学会100种技能之后进入望想之地时取得
憧れの骑士团队长首席	出现最终迷宫后和帝都的广场上的骑士团队长对话
配膳ダンディズム	在工会巢窟的酒馆中完成服务生任务
番头オヤジ	支线剧情“打扫温泉”中取得

魔武器的取得

①最终迷宫出现后，去空中城市（クリティア族の街　ミョルゾ）的长老家，得到魔武器“アビシオン（剑）”，这把魔武器必须最先取得，否则不能触发后面武器的剧情。

②进入沙漠周边的岩场，触发剧情后可以得到魔武器“ザリチェ（枪）”，继续往里走可以将戒指升级到 Lv4。

③在库奥伊之森（クオイの森）里的支线 BOSS 附近的宝箱中得到魔武器“グラシャラボラス（斧）”，路上需要用 Lv4 的戒指开道才能进入、

④在古仙洞破坏存盘点前的岩石可以拿到宝箱，里面是魔武器“メリクリウス（剑）”。

⑤在凯布莫库大森林（ケーブ・モック大森林）点燃存盘点前的杂草可以拿到宝箱，里面是魔武器“ネビリム（弓）”。

⑥从最终迷宫的最后一个区域的右下角来到古代塔市的外侧，沿着原路一直下到塔的最底层，最后通过一个传送装置可以来到一个新的区域。这里要用 Lv4 的戒指去点燃挂在墙壁上的网才能通过，找到最下面的宝箱可以得到魔武器“ウロボロス（锁）”和“スサノオ（短剑）”。

当拿齐 7 件魔武器后回望想之地和弗林对话会发生剧情，之后再回古代塔市挑战最终 BOSS 时迪库就会有第三形态了，这才是他使出真正实力的时候。只打了前两个形态觉得不过瘾的玩家千万不要错过了，而且战斗胜利后所有魔武器就会被解除封印，能力是每消灭一个敌人则攻击力 +1，威力相当可怕。

戒指升至Lv5的方法

正常流程的只要有 Lv3 的戒指就能通关。在沙漠附近的岩场拿第二件魔武器时可以将戒指升至 Lv4，之后再前往帝都南边的岩场就能把戒指升到 Lv5，这样之前很多迷宫里去不了的地方现在就都可以去了。

合成素材一览

为了方便大家参照游戏中的图鉴进行比对，以下表格中的素材和地名没有使用译名而直接由日文列出。

名称	怪物名称	出现场所
熊の毛皮	エッグベア	クオイの森
虫の羽根	ビー	クオイの森
バジリスクのうろこ	バジリスク	エフミドの丘
	ブラックバジリスク	港の街 カプワ・ノール(拉戈乌的官邸内)
小型鸟の羽毛	チュンチュン	エフミドの丘
	ビュービュー	亡き都市 カルボクラム
狼の牙	ウルフ	クオイの森
	ブラックウルフ	港の街カプワ・ノール(拉戈乌的官邸内)
	ガットゥーゾ・ピコ	エフミドの丘
イリキア草	チュンチュン	エフミドの丘
	アックスピーク	クオイの森
	グリーンローパー	ムルロキア半岛东部
	ブリツボミ	マイオキア平原
	トゥーリッパー	クオイの森(晴天)
	オタオタ	シャイコス遗迹
神木	トレント	イリキア大陆东北部
魔导矿石	ゴーレム	シャイコス遗迹
鱼人の背ビレ	ウォント	シャイコス遗迹
龟の甲罗	トータス	亡き都市 カルボクラム
锐い刃	ストレンジコウモリ	亡き都市 カルボクラム(雨天)
大きなハサミ	クラブマン	トルビキア大陆东部平原
摩诃珠	ファンシーパラソル	亡き都市 カルボクラム(夜晚)
	ゲコタマ	スリオン岛喷火地带西部(雪天)
キノコパウダー	ミニコイド	ペイオキア平原西南部
硬いトゲ	ブリジゴク	ケーブ・モック大森林
	トリフィド	ケーブ・モック大森林
鱼人の得物	ウォント	シャイコス遗迹
虫のツノ	ビートル	ケーブ・モック大森林
しびれ粉	ラトラト	帝都ザーフィアス下水道
イノシシの毛	サイノッサス	ペイオキア平原南部街道
タテガミ	サイノッサス	ペイオキア平原南部街道
贝壳	シーサイダーズ	エフミドの丘
赤いツボミ	トゥーリッパー	クオイの森(晴天)
	マンドラゴラ	クオイの森(晴天)
柔らかい尻尾	オタオタ	シャイコス遗迹
	ハリハリ	亡き都市 カルボクラム
ガマの油	ゲコゲコ	シャイコス遗迹
	トゲトゲ	亡き都市 カルボクラム
折れた短剑	シーフ	ムルロキア半岛东部
サイのツノ	ブラックライノ	港の街カプワ・ノール(拉戈乌的官邸内)
硬い皮	ブラックライノ	港の街カプワ・ノール(拉戈乌的官邸内)
カニの甲	クラブマン	トルビキア大陆东部平原
丈夫なツタ	ブリジゴク	ケーブ・モック大森林
	トリフィド	ケーブ・モック大森林
エアルホウセンダケ	ミニコイド	ペイオキア平原西南部
骑士の涌水	ナイトフェンサー	帝都 ザーフィアス
	ナイトランサー	帝都 ザーフィアス
骑士の圣深水	ナイトハルバードF	カドスの喉笛
	ナイトフェンサーF	帝都 ザーフィアス
铁の柄	ナイトフェンサー	帝都 ザーフィアス
铁の穗先	ナイトランサー	帝都 ザーフィアス
	ナイトハルバードF	カドスの喉笛
	ナイトキャッチャー	帝都 ザーフィアス
魔狩りの酒	—	エレアルーミン石英林
刚力玉	ウォーリアー	テムザ山
赤眼レンズ	レトン	港の街 カプワ・ノール
	ブロンズ	ギルドの巢窟 ダングレスト，トルビキア大陆西部
	ザング	トルビキア大陆西部(背德之馆附近)
不思议な布	レトン	港の街 カプワ・ノール
	ブロンズ	ギルドの巢窟 ダングレスト，トルビキア大陆西部(背德之馆附近)
	ザング	ギルドの巢窟 ダングレスト，トルビキア大陆西部(背德之馆附近)
	ブロン	背德の馆
钢のヤジリ	ザング	ギルドの巢窟 ダングレスト，トルビキア大陆西部(背德之馆附近)
	フェール	背德の馆
魔导书の纸片	ソーサレス	ムルロキア半岛东部
ブチブリの叶	ブリフワワ	ムルロキア半岛东部
	ブチブリ	クオイの森
	ブリツボミ	マイオキア平原
	ブリジゴク	ケーブ・モック大森林
ブチブリの实	ブリフワワ	ムルロキア半岛东部
トレントの花	ブルームス	ソーザンニ诸岛
キノコパウダーMAX	ポイミーズ	ソーザンニ诸岛北部
常暗のスミ	アクシヤ	ベルデボー湾(夜晚)
バラの花	トウィーニー	クナイの森(雨天)
	ロサカメリア	クナイの森(雨天)
	ロサギガンティア	ミーアンマの双子岛(风沙时)
飞行ウサギの羽耳	ラビラブ	テムザ山
フレイストーン	ファイアスピリッツ	コゴール沙漠
羽根ハリセン	ビシバシ	ケーブ・モック大森林(阴天)
ピコハンの口ばし	ピコピコ	イリキア大陆东北部
コウモリの翼	バット	シャイコス遗迹
	ブラックバット	港の街カプワ・ノール(拉戈乌的官邸内)
	リーフバット	ケーブ・モック大森林
龟の尻尾	エルダス	ヒピオニア大陆
水晶	ホルン	エレアルーミン石英林
クモの	スパイダー	カドスの喉笛
	グリンスパイダー	コゴール沙漠
サソリの尻尾	サソリ	エレアルーミン石英林
中型鸟の羽根	アックスピーク	クオイの森
猿人の刚毛	シーサイダーズ	エフミドの丘
ドングリメット	ゴブリーズ	イリキア大陆东部诸岛
龙の化石	ジューダース	ユルゾレア大陆北部诸岛
长い针	トゲトゲ	亡き都市 カルボクラム
ハリハリ	亡き都市	カルボクラム
	ビー	クオイの森
牙兽の毛皮	ウルフ	クオイの森
	ブラックウルフ	港の街カプワ・ノール(拉戈乌的官邸内)
狮子の牙	レーベ	四姐妹群岛(夜晚)
狮子の刚牙	シュベルト	タルカロン
ゴム皮	ホイールアルマード	レレウィーゼ古仙洞
アルマジロのトゲ	スパイクアルマード	レレウィーゼ古仙洞(刮风时)
カバのあくび	ヒッポ	ソーザンニ诸岛(夜晚)
ギザギザした毛	ジェネレイターボア	イリキア大陆东北部(夜晚)
ペリカン袋	ビューグルピーク	ゾフェル冰刃海北部
黄金のタテガミ	リブガロ	ムルロキア半岛东部(雨天)
	追忆のリブガロ	追忆の迷い路
圣なる角	ユニセロス	バクティオン
	エクスユニコ	タルカロン
ベアークロー	スキニー	ヒピオニア大陆东部(雪天)
バイオクロー	グリムザ	タルカロン
コカトリスの爪	コカトリス	カドス山脉北部沙漠
臭い袋	スカンキー	ウェケア大陆(刮风时)
	ハイスカンキー	ウェケア大陆(晴天)
コカトリスの口ばし	ガッツコカトリス	レレウィーゼ古仙洞
水を弾く布	ストレンジコウモリ	亡き都市 カルボクラム(雨天)
灵魂の欠片	—	幽灵船 アーセルム号
アブラムシ	セブンスター	エフミドの丘(晴天)
グリーンライト	ガイナホタル	ザドラク半岛(夜晚)
キングアブラムシ	ゴールドスター	エフミドの丘(夜晚)
地狱の镰	グラスホッパー	ケーブ・モック大森林
绅士の夸り	ジェントルマン	ニフル湖(白天)
超振动の欠片	ジェントルレプリカ	ラウライス岛(夜晚)
谱石	ジェントルスコア	ヒピオニア大陆南部被山包围的岛(白天)
チーグルの毛	ジェントルデスノ	ニフル湖(夜晚)
魔导矿石J	ジェントルゴーレム	テムザ山正西边(夜晚)
伪箱の牙	シード	亡き都市 カルボクラム
マンドラゴラの瞳	マンドラゴラ	クオイの森(晴天)
赤星石	スーパースターR	サドラク诸岛(夜晚)
青星石	スーパースターB	シャイコス遗迹(夜晚)
绿星石	スーパースターG	バクティオン神殿B2F
橙星石	スーパースターO	コゴール沙漠内部(夜晚)
暗星石	スーパースターD	ウェケア大陆东南部(风沙时)
光星石	スーパースターS	ナム孤岛(夜晚)
ローパーの触手	グリーンローパー	ムルロキア半岛东部
狼の大牙	ガットゥーゾ	エフミドの丘
	フェンリル	エレアルーミン石英林
レアメタル	ポセイドン	ザウデ不落
巨大な甲壳	ハーミットドリル	カドスの喉笛
大怪鸟の口ばし	プテラブロンク	テムザ山
グリフィンの爪	グリフィン	ユウマンジュ周围
ドラゴンパウダー	メデューサバタフライ	コゴール沙漠
	キマイラバタフライ	クオイの森
ロングホーン	ブルータル	デイドン砦靠近哈鲁鲁村附近
ブルウィング	ブルシス	エゴソーの森
イリキアイス	ペンギニスト	ゾフェル冰刃海
トルビー水	トータス	亡き都市 カルボクラム
	ハリハリ	亡き都市 カルボクラム
	グラスホッパー	ケーブ・モック大森林
トルビフィッシュ	ビュービュー	亡き都市 カルボクラム
	クラブマン	トルビキア大陆东部平原
	ビートル	ケーブ・モック大森林
ヒピオニ树皮	エルダス	ヒピオニア大陆
ウェケア矿石	ロクタス	ウェケア大陆
ユルゾの实	ビッガーバルーン	ナム孤岛
ユルゾクリスタル	ペインコルン	ソーザンニ诸岛
	ヴェノミーズ	ソーザンニ诸岛
	マンティス	ソーザンニ诸岛
グミの元	アックスピーク	クオイの森
	ストレンジコウモリ	亡き都市 カルボクラム(雨天)
	ミニコイド	ペイオキア平原西南部
	オタオタ	シャイコス遗迹
ウェケアトカゲの化石	ロクタス	ウェケア大陆
ナビメタル	ギアゴーレム	齿车の楼阁 ガスファロスト
	ガンホーネット	タルカロン
メディカルハーブ	ブチブリ	クオイの森
	ブリツボミ	マイオキア平原
	トレント	イリキア大陆东北部
	トゥーリッパー	クオイの森(晴天)
ソウルグラス	ビュービュー	亡き都市 カルボクラム
	リーフバット	ケーブ・モック大森林
	ブリフワワ	ムルロキア半岛东部
	トリフィド	ケーブ・モック大森林
魔导树脂	リーフバット	ケーブ・モック大森林
	トリフィド	ケーブ・モック大森林
	グラスホッパー	ケーブ・モック大森林
	シード	亡き都市 カルボクラム
银矿	ソードピーク	ザドラク诸岛
猛毒の抗生物质	ゴライアース	シャイコス遗迹
パワーライト	ガットゥーゾ	エフミドの丘
シールドライト	畏怖されし巨体	亡き都市 カルボクラム
ふしぎな镜	エステル	ザウデ不落
知识の泉	アレクセイ	ザウデ不落
黄金のツノ	リブガロ	ムルロキア半岛东部(雨天)
エッグベアの爪	エッグベア	クオイの森
	カンバラーベア	カドスの喉笛

强化飞行船 在游戏的后期前往空中城市和广场右边的男子对话会发生事件，完成这里所有的小游戏后就能得到道具“クローネスの露”，之后飞行船便可以在冰原、湖泊等其他一些地方降落了。

文 纱迦 美编 NINA

通关时间：故事模式15分钟，全隐藏要素要60小时。

灵魂能力IV		NBGI	格斗
多机种	SOUL CALIBUR Ⅳ		美版
	2008 年 7 月 29 日	1～2 人	59.99 美元
	无对应周边		对应玩家年龄：13 岁以上



不知是因为次世代带来的巨大进化，还是细致无比的自创角色系统，抑或是游戏本身出众的素质，总之选择本作的玩家比前作要多得多。本作的要素满载，还支持网络对战，对于新手来说有着无穷的魅力。不过本作的系统也是历代最深的，单机要素的难度也比过去大，就算只是想拿齐全要素也颇费周折，如果修炼不得其法的话很容易走火入魔。（笑）这次的初回攻略，就以系统详解以及全要素获得方法为主，最后再附上各角色推荐连续技。至于各个角色的详解，那是个浩大的工程，请容我们日后补完。

入门须知

操作说明

PS3版	X360版	功能
十字键	十字键	移动
左摇杆	左摇杆	移动
□	X	A 横斩
△	Y	B 纵斩
×	A	G 防御
○	B	K 腿技
L1	LB	A+B+K+G
L2	LT	B+G

关重要的，而且难度也不大。请大家往下看——

数字：代表1P位时的方向键，请参见电脑的小键盘或下面的图示。

ABKG：A为横斩，B为纵斩，K为腿技，G为防御

abkg：小写字母表示该指令要快速输入，如aB

/：表示或者，仅用于方向

+：表示同时输入

[]：表示需要按住键不放

CH：表示需要COUNTER命中

版本差异

港版 VS.美版 VS.日版



从游戏内容来说，两个机种的各个版本都没有区别，均内藏日英语字幕和语音。只要将系统语言设为日文，就可以看到日文字幕，反之则是现在就给出答案。

PS3版的优势在于手柄出招更加精确，X360版不用摇杆玩的话的确太恐怖了……不过PS3手柄有个不如X360手柄的地方，那就是快速连续输入3G和1G时会变蹲下，振动手柄尤其明显。不过由于对战时不会出现这种快速连续弹剑的情况，因此影响不大。

X360版的优势在于对战和下载不受版本限制，而PS3版则不一样。PS3的港版和美版在搜索玩家对战时，可以互联，但无法搜索到日版用户，反之亦然。不过邀请日版用户过来对战还是可以的。



的存在，她是所有病患中惟一只有名没有姓的人，而且还是灰原重人亲自送进医院并要求特别照顾的人。虽然年纪很小，长相也很甜美，但是却有着先天性的缺陷，无法辨认善恶，不知道是非对错，喜欢一些残忍的恶作剧，性格懦弱的圆香就是她最喜欢欺负的玩具，甚至连护士都曾被她欺负，对她相当忌惮。这个在游戏中没有直接与剧情发生关系的小女孩，其实和主线有着非常密切的联系，因为她正是朔夜与耀之间跨越了姐弟之爱后的产物。如果看到了"朔夜的日记 三"就会发现，在朔夜最绝望的时候，她依次向自己的亲人告别，父亲、耀，最后一个就是亚夜子，而亚夜子的名字本身就蕴藏了与朔夜相传承的含义。

长期以来一直被关在隔离病房的朔夜过着漫长而孤独的生活，没有人亲近她，没有人支撑她，面对着惟一真正关心自己并爱慕自己的弟弟，朔夜与耀之间渐渐诞生了超越伦理的感情，并最终诞下了亚夜子。同时，还有另一个人也和朔夜有着精神上的联系，那就是麻生海咲。

由于一次偶然的机会，海咲看到了隔离病房中的朔夜，没有发病时美丽温柔的朔夜让她产生了强烈的亲切感，开始常常去找朔夜玩。但是，和朔夜一样，海咲的灵力也相当强，医生们担心病症严重的朔夜发病时会与海咲共鸣，从而影响海咲病情加重，所以禁止两个人见面。于是，朔夜将自己一直抱在手中用来抑制病情的娃娃送给了海咲，这个娃娃就是"海夜"。

提到灵力，还有一个不能忽视的人，那就是309病房的画家曲木游光，在医院中有很多幅画着"没有脸的灾厄之女"的画，那就是曲木的作品，当归来迎失败之后，他的脑海中一天比一天更清楚地出现了这样的画面并将其画了下来，只不过当时没有人知道，那幅描绘了地狱般情景的画，就是即将发生的无苦之日。



完成 无苦之日与月蚀之日

本来，举行归来迎失败后，一定要为死去的器举行刮面（也就是将脸削下来）才能避免无苦之日的发生，但是这一次的朔夜却没有完全死去，而是奄奄一息地活着，院长派人看护着她，并让人每天送饭给朔夜，就这样度过了漫长的两年。

终于，两年后，朔夜醒来了。

本不应该醒来，也不该醒来。

醒来后的朔夜走出自己的房间，来到了庭院中，看到她的人都开花了，凡是她经过的地方都变成了死域，这一天就是传说中的无苦之日，胧月岛从此变成了一个荒岛。

而这个时候，雾岛长四郎也追踪着灰原耀来到了这座岛上，灰原耀逃到了医院的顶楼，在扭打之中，雾岛与灰原一同不慎坠楼，死在了灰原医院的门前，也就是游戏中雾岛长四郎醒来的地方。

无苦之日发生之后，胧月岛与岛上的悬案一度受到了人们的关注，当然，随着时光的流逝渐渐也被人们所淡忘。直到八年之后，十年一度的月蚀之夜即将到来，鞠绘和千萌相继死亡，认为自己会是下一个死去的海咲毅然来到了胧月岛，追寻与死亡事件有关的真相，胆小的圆香虽然不想去，但是因为担心海咲，还是心惊胆战地跟了过去。

在胧月馆中，与海咲走散的圆香很快就因怨灵与月之音的影响，渐渐想起了不愿回忆的过去，也想起了对于海咲来说，自己其实一直都是朔夜的替代品这个事实，意志力较为薄弱的她终于开花了，并在成为怨灵后因为恨意袭击了海咲。同时，海咲也因黑衣少女的引导想起了过去的事情，最终找到了朔夜，在朔夜的怀抱中沉睡过去。和圆香不同，海咲并没有死去，可能是因为朔夜的心中仍然对海咲留有记忆的缘故吧。



在前往胧月岛之前，圆香曾给流歌写了一封信，所以，当知道圆香和海咲一直没有回来后，流歌不顾病逝的母亲曾经叮咛自己的话，踏上胧月岛寻找自己的朋友。当然，对她而言还有另一个目的，那就是探寻自己的过去，寻找被埋藏在记忆深处的关于父亲的事情。一直默默守护着流歌的小夜歌看到这一幕后非常担心自己的女儿，她知道月蚀之夜即将到来，到那个时候真正的灾难才会开始，要阻止那场可怕的灾难，就必须再次对朔夜举行成功的归来迎。

而那个人选，除了流歌之外别无他人。于是，小夜歌以灵魂的形式向早在八年前就死去的雾岛长四郎求助，希望雾岛和她一起保护流歌。几乎与流歌在胧月馆和灰原医院中寻找记忆的同一个时段，已经死去的雾岛也在灰原医院和胧月馆中追查着事件的真相，虽然他的记忆仍然停留在自己死去之前而相当模糊，但还



是将在仪式中破裂的月蚀之面的碎片亲手交给了流歌。完成了小夜歌托付给他的使命后，雾岛来到了天台，最终终于想起了自己已经死去的事实。

在游戏中，雾岛将碎片交给了童年时代的流歌，而最后却是长大后的流歌得到了碎片，这也正是因为在雾岛从未见过长大后的流歌，他的记忆中只有小流歌的形象的缘故。

从雾岛和父亲的怨灵那里收集了所有的月蚀之面碎片并拼成完整的面具后，流歌又从小夜歌的暗示中找到了失传的"端正之音"，一切都准备好之后，她来到了存有"月奏机"的灯塔顶部，与朔夜展开了较量，并在雾岛、母亲与许多人的帮助下最终完成了归来迎的仪式。

一切终于迎来了平静。

后记

亲情与感情，是《零 月蚀的假面》中描述的重点，灰原重人对女儿朔夜的关爱之情、小夜歌与宗也对流歌的爱护、雾岛对于流歌的默默守护，甚至于朔夜、耀、海咲、圆香之间超越伦理的情愫都得到了深入的刻画，而这些感情与悲剧的故事结合在一起，更让人感到悲伤与无奈。

回忆系列作品，朔夜可以说是所有BOSS中背景最单纯的一个，她不像历代的BOSS那样背负着牺牲自己令仪式圆满的宿命，而是为了治愈月幽病而不得不成为归来迎的巫女，归来迎失败了，她也不幸变成了牺牲品。没有迫害她的人，虽然孤独，但一直有亲人爱着她，因此，虽然带来了无苦之日，她却并没有对一切充满恨意。重新再看本作，一切的悲剧都是本可避免的，归来迎的失败是一场悲剧，是小夜歌与宗也之间产生的怀疑带来的悲剧；无苦之日的发生是一场悲剧，是重人对女儿的爱而产生的悲剧，岛上无数死去的人都是悲剧的牺牲品，而导致这场悲剧的原因，竟是人类之间相互牵挂的爱……

零域 传说中归来迎成功举行后的真正目的，是每个人都会经过的最初之点，也是每个人都要到达的终点，四方月宗也所追求的梦幻之景。

文 阳光成员R 美编 NINA

ファイアーエムブレム 新・暗黒竜と光の剣

系列开山之作 经典再次重现



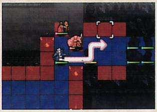
本作是“《火焰之纹章》系列”第一作的复刻版，由于最早是出现在FC主机上，年代比较久远，所以许多国内玩家可能都没有仔细品味过这款作品。而向来以策略性和高难度著称的系列作品，很多经典的设定都是在本作中奠定了基础，现在大家正好可以借这次在NDS平台上复活的机会来好好体验一番。

通关时间：普通难度一周目大概需要15个小时左右。

火焰之纹章 新・暗黑龙与光之剑		Nintendo	策略角色扮演
NDS	ファイアーエムブレム 新・暗黑龙と光の剑		日版
	2008年8月7日	1～2人	4800日元
	对应Wi-Fi无线联机功能		对应玩家年龄：全年龄

游戏系统简介

基本操作



按键	作用
十字键	移动
A	决定
B	取消
X	查看敌人全体攻击范围
Y	加速光标移动
L	切换我方角色
R	切换信息栏
SELECT	查看角色装备
START	跳过剧情
触控笔	选择角色和指令 在地图中确定移动的位置

武器相性及特效攻击

游戏中剑、斧、枪三类武器相互循环克制，克制方命中值增加5点，被克制方命中值减少5点，特别是在高难度下，我们要尽量使用克制对方的武器来攻击以提高命中和回避率，否则一不小心就会造成重大伤亡。特效攻击一般针对特殊的作战单位有效，比如弓类武器攻击飞马或飞龙，或装备对某种职业有攻击特效的武器来攻击对应的职业等，此类攻击一旦命中攻击目标非死即残，而合理利用这个规则，战斗也会显得轻松许多。

战斗预测及地形效果

在战场中确认攻击后会出现一个信息框，里面的内容就是对此次战斗的预测。在这里可以看到敌我双方的HP、攻击力、命中率、必杀值、武器克制（↑表示克制方）、武器使用次数等信息，只有充分确认这些信息再决定是否进行战斗，才能最大程度地避免人员伤亡。战场中的各种地形除了对地面单位的行动有所限制外，还有各项数值的加成，具体情况可以在战斗中打开菜单选择“指南”下的“地形效果”来查看。

升级与武器

根据系列作品的惯例，只要获得100点经验就可以提升等级，但由于升级所提升的能力值是随机的，所以系列也有一个专有的名词“凹点”，意思就是在升级之前先存档，要是升级后所提升的能力不满意就提取记录重新升级。虽然本作比最初的版本增加了战场记录点，但是每一章也仅有两个记录点，因此想要在一场战斗中把所有升级的角色都“凹”出好的点数是不实际的，建议还是把宝贵的机会留给自己喜欢或者实力强劲的角色。

系列的武器都有使用回数的设定，而本作中武器用完后就会自动损坏，所以在对付杂兵时要优先使用能在武器店购买到的武器，而把买不到或者限制购买的武器留到对付强大的



BOSS。不同章节的武器店或者道具店能买到不同的物品，所以当遇到有好货的时候一定记得多买点放到运输队里以备不时之需。敌人身上的道具如果是绿色的就代表打倒他后可以获得该道具，另外敌人的武器也是会消耗的，所以能在他不出手的情况下消灭掉是最好的。最后要强调的是，每个角色都有自己的武器使用等级，必须不断使用一类武器才能提升该类武器的使用等级，武器使用等级最高为S级。从第4章开始，每一章都有一次武器炼成的机会，分别可以改变武器的威力、命中、必杀和重量4项数值，这些数值不但可以升高，也可以降低，而且都价格不菲，优先降低重量是提升回避率的不错选择。

能力值对角色的影响

HP	影响角色的HP最大值
力	影响角色的物理攻击力
魔力	影响角色的魔法攻击力
技	影响角色的命中率和必杀值
速さ	影响角色躲避率和攻击回数
幸运	降低敌人必杀值
守备	影响角色物理防御力
魔防	影响角色魔法防御力

斗技场

作为系列的标志性建筑物，从系列第一作开始这里就为无数的英雄豪杰提供了尽快达到转职等级的机会，但正所谓有利必有弊，就算是难度和平衡性都做了适当调整的本作，想要从斗技场老板那里赚钱赚经验也是有着巨大的风险。游戏中交纳一定数量的金钱后就可以在斗技场里与随机的敌人进行战斗，胜利后可以得到双倍契约金和25～35不等的经验，但是斗技场里的战斗如果失败同样等于角色死亡，相信也是大多数玩家都不愿看到的结果，所以一旦看到形势对我方不利就要马上按B键退出。比较稳妥的练级方法是在进入斗技场前使用“战场记录点”提供的两次机会进行存档，每一章练满2～3人基本上就可以收手了。最后如果对某名角色的实力实在没把握，就选择出场费低的对手进行战斗，出场费越低，斗技场里的敌人实力就越弱，一般来说600G以下的敌人都是可以轻松搞定的。

战斗前的准备

从第4章开始就能进行战前准备了，在这里简要介绍一下战斗准备的各个选项：

ユニット选择	选择出战的角色，由于本作能收到的同伴非常多， 具体派谁出场就看大家自己的喜好了
マップ配置	查看地图以及调整出场角色的初始位置
持ち物整理	整理角色身上携带的物品，特别是负责开宝箱的盗贼， 一定要及时把身上的好东西交给能使用的人
兵种变更	各个系别的作战单位可以在这里更换不同的职业， 根据职业的不同，升级后能力成长的倾向也会有所改变
武器屋	在这里可以买到各职业最低级的武器，武器的炼成也是在这里进行
环境设定	调整游戏的各项设定，如果希望加快游戏的节奏可以将 “敌ターンのスキップ”设定为“しない”
记录	保存当前的游戏进度
战斗开始	进入章节开始战斗

阿卡内亚大陆战史

游戏一开始有普通（ノーマル）和困难（ハード1～5★）六个难度供玩家选择。序章只有在普通难度下才会出现，而困难难度则直接从第1章开始。为了方便叙述，本篇攻略将以普通难度为准，如果选择高难度的话，敌人的所有援军在第一回合就会全部出现。

实用技术 攻略透解

序章 起

基本就是拿来让玩家熟悉移动、攻击、换武器等操作。第一回合结束后敌人会出现援军，不过实力实在太弱，轻松杀掉所有敌人后压制王座即可过关。另外攻击前最好先换上铁剑，主角的专用剑留到以后用比较划算。

序章 承

有了两位骑士的加盟，我方实力大增，对付敌人的斧头兵可以将武器换成剑来提高回避率。左右两侧的弓手可以于前一个回合在他们的攻击范围外待机，第二回合两个骑士一起冲下去就可以解决掉。过关后两位骑士加入，其中ジェイガン是高级职业圣骑士，在游戏前期可以用来当肉盾吸引敌人火力。

序章 转

从城里逃出来之后来到一片开阔地，站在砦地形上的角色不但各项能力会有所提升，还可以每回合恢复HP；任何角色都可以访问民屋，从中可以获得游戏有关的情报，再加上后期还会影响到同伴的加入，所以在今后的关卡中要养成访问所有民屋的习惯。本关敌人的站位比较分散，比较有利于我方进攻，最后守城的魔法师攻击力不俗，用HP多的角色上去迎战。



序章 结

一开始需要面对两个斧头兵和一个弓手，轻松解决掉后由マルス打开堡垒的门可以说服弓手ゴードン加入，而把刚才杀掉弓手获得的铁弓交给他就可以让其加入战斗。对话后的下一回合，后方敌人会出现强力的重装部队，以目前的实力是绝对无法与之抗衡的，这时只有派一人到地图下方的砦去伪装成主角的模样往其他方向逃跑以吸引敌人的注意，不过这样也就会永远失去这名角色（笔者建议让圣骑士去，一是因为他已经是高级职业无法转职，二是他的整体实力实在一般）。如果主角不说服弓手加入而是直接杀掉他，那么就不会出现敌人重装部队增援的剧情，不过代价都是一样的。右边的砦会出现两批敌人飞马骑士的增援，用弓手可以轻松解决；之后出现的村庄只能由マルス访问，好处是可以得到各种物品，压制后序章结束。

获得物品

てつの弓、はがねの弓、きずぐすり

第1章 マルスの旅立ち

如果在之前的序章死亡人数在2人或以上（包括剧情死掉的人），那么本章开始前弓手ノルン会加入，另外从现在开始マルス以及靠近マルス的角色都可以在菜单中选择“运输队”来存放物品，存放物品的数量最高为200件。（由于武器是会不断消耗，因此买上一些备用武器存放在输送队里就显得十分必要，而且战斗时获得的一些暂时不需要的物品也可以直接往输送队里扔，不至于造成资源浪费）访问右边的村庄拿到钱后可以在武器店里补充一些初级武器，本关几乎所有敌人都是使用斧头的海贼，能用剑的我方角色都换成剑来对付敌人会比较占优势。重装骑士ドーガ守备力不错，可以放在前面吸引敌人火力。最后在访问左边村庄之前可以先利用砦恢复受伤角色的HP，待リフ加入后就可以清场过关了。



获得物品

10000G、きずぐすり

第2章 ガルダの海贼

本章开始前会有4名角色加入，其中佣兵オグマ和战士バーツ是值得重点培养的角色。上方的ダロス会自己来找マルス对话，因此不用去主动说服他浪费回合数。地图左边的骑兵会自己攻过来，建议利用地形优势让重甲骑士堵住路口——击破敌人，而弓手カシム则由シーダ说得。本章下方有记录点，想升级“凹点”的朋友就不要错过这个机会，而访问村庄之后就可以解决掉守城的BOSS了。这里值得一提的是，BOSS携带的钢剑他自己是无法使用的，所以不用担心消耗问题，虽然他攻击力比较高，不过装备上克制的武器战斗还是不足以构成威胁，用マルス和新加入的佣兵オグマ去攻击他几乎可以无伤过关。

获得物品

5000G、はがねの剣

第3章 デビルマウンテン

一开始盗贼ジュリアン和修女レナ处于被敌人追击的困境，必须优先和下面的大部队汇合，之后利用守备高的角色守住山道口来——歼灭敌人。剑士ナバール由シーダ去说得，这也是一员猛将，实力不亚于主角，值得好好培养。左边的战士会自己攻过来，要先派人手过去阻拦，不过本关敌人数量不多，能力也不强，可以轻松应付，而村庄中获得的デビルアクス是把不错的斧头，要节约使用。本关BOSS速度很快，让我方速度比较快的佣兵和剑士配合マルス来消灭，千万不要让会被BOSS攻击两次的角色前去送死，压制后会得到15000G。



获得物品

デビルアクス、リライブ、15000G

第4章 草原の战い



本关开始就可以自由配置角色了，把自己喜欢和实力强劲的角色都派出来吧。战斗准备界面里的武器屋能买到各种低级武器，武器炼成等资金充足后挑把不错的武器增加能力，需要注意的是每章只能炼成一次。左侧和上方的盗贼要优先解决掉，不然他们会摧毁村庄导致无法获得物品；上方的战士和左边的骑兵队会主动出击，应该及时分配好人员进行阻挡，骑兵队里的マチス是レナ的哥哥，注意说得，而解决掉这两批敌人后就可以很轻松地杀上去了。BOSS持有对骑士有特效的剑，所以骑士就不用上去送死了，让访问左边村庄加入的マリク来对付BOSS是个很不错的选择，压制后还能获得ぎんの剑。

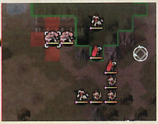
获得物品

5000G、ナイトキラー、ぎんの剑



盗贼的实力 本作的盗贼实力相当强劲，不但跟主角一样属于特殊职业可以练到30级，而且还附带开锁特技，简直是居家旅行的必备首选。

第5章 オレルアンの战士たち



本章能自由配置的角色比较少，只有9人，所以尽量把精英角色派出来。上面的贤者ウェンデル可以用前一章加入的マリク来说得，这个即能加血又能攻击的职业大大提高了队伍的整体实力。一开始加入的5位骑士需要迅速到桥头跟大部队汇合，右边留下少数人牵制敌人的骑兵即可。敌人的实力并不强，优先解决掉盗贼和弓手，不然拿钢弓的弓手对我们的威胁可不小，解决掉之后就可以增派人手去支援左边部队清掉剩余的敌人。另外需要注意的是，敌人会有增援部队不断从上方的砦出现，不过一次只有2名，不但没有威胁到我方还可以借此机会练练级，这比斗技场可要安全得多。用刚加入的贤者ウェンデル一回合就可以把BOSS搞定。

获得物品
火龙石、扉のカギ、ぎんの枪

第7章 レフカンディの罠

山里的村子必须要盗贼开门才能进入，如果不想带盗贼出战的话就带把钥匙以防万一，而里面的两个弓手和两个佣兵实力平平，多派几个人冲进去并不难对付。访问村庄后龙人バヌトゥ加入，把第5章获得的火龙石交给他后可以让其加入战斗，不过龙人的伤害虽然高，不过火龙石的数量却十分有限，还是尽量留着对付BOSS用比较划算。下方的飞行部队会主动攻上来，我方在原地布好阵型等他们上来后用弓手轻松消灭；白骑士团的4人不会主动向我方进攻，而且第6回合之后她们会自动离开，再加上这4人以后都是可以说得的，所以本章可以无视他们的存在，专心对付杂兵。走出山口后下面的4个砦会开始出现敌人的增援部队，我们可以占据两个离我们比较近的砦来减缓回复压力，而最后皮糙肉厚的将军自然是交给法系职业来对付。



获得物品
扉のカギ、ぎんの斧

第6章 ファイアーエムブレム

看到本关有如此多的宝箱，想必很多玩家第一反应就是派盗贼出来夺宝，实则不然。敌人的盗贼数量众多，而且路上设有层层关卡，想要强行突破开宝箱必定会有所牺牲，而且盗贼在前期是很脆弱的，有可能好不容易开了宝箱却被敌人围攻至死那就太不划算了。要是盗贼之前没在斗技场里练过级，这里就不用派出来浪费名额了，而牢房里的リカード是可以由マルス去说得的，所以只需要带把钥匙开门就行了。接着需要用レナ的传送杖把我方实力最强的角色传送到正上方宝箱的入口处，前提是保证能杀死附近的2名骑兵和1名盗贼，而其中有一个骑兵拿的是银枪，所以一定要派实力最强的我方角色上去迎击，之后堵在路口等待敌人的盗贼回收宝箱后一并解决。最后的BOSS就交给两个使用法术的角色来搞定，过关后主角得到ファイアーエムブレム，它是不能放入运输队的，必定会占据一格道具栏。



获得物品
金块(小)、天使の衣、リブロー
アーマーキラー、キルソード、万能カギ

第8章 港町ワーレン

这一章首次出现了道具屋，里面除了出售各种道具外还能买到法系职业的武器、杖等好东西，要是有钱的话就多买些库存吧；本章同样有斗技场，要是没钱了可以靠这个来赚钱，武器屋的东西也很不错，还有主角的专用剑和女主角的专用枪出售，不过这两样武器每个只能买一把。（3个武器屋和2个道具屋里卖的东西都是不同的，武器屋里的ぎんの剑和ぎんの枪可以多买点备用）一开始一批敌人会自己冲下来，我们可以依靠狭窄的山道来限制敌人的进攻路线；敌方的重装骑士ロジャー可以用シーダ说得，不过要注意千万不要进入了弓手的攻击范围；剩下的敌人不会主动出击，拿守备高的角色进入敌人攻击范围诱敌出击即可；上面的5个砦会出现敌人援军，应该提前派人手上去做好准备；BOSS照例用法系职业对付，他身上的サンダーソード不错，攻击距离为2格，拿给最强角色使用吧。



获得物品
サンダーソード

第6章外传 大战のはざまで



本作除了第24章外传外，其余外传进入方法都是在该章结束前我方剩余角色不超过15人（包括主角マルス），因此残酷的事实告诉我们“鱼和熊掌不可兼得”。由于是第一个外传，敌人的实力并不是很强，注意敌人弓手的位置和攻击范围，不要让我们的飞行单位进入他们的射程即可。要是本章让重装骑士出战还需要注意敌人其中两名持有对重装特效剑的佣兵，被砍到可就一击必杀了。访问村庄后强力女剑士アテナ加入，很轻松地干掉BOSS压制过关。



第9章 ペラティの火龙

这一关的宝箱也不少，可以派盗贼出来搜刮，不过敌人也有盗贼来和我们抢宝箱的，先让移动速度快的作战单位守在有宝箱屋子的门口，这样敌人的盗贼自己会送上门来。访问村庄后ジョルジュ加入队伍，此人能力不错，也是值得培养的；敌人的部队主要以海贼和弓手组成，海贼可以在海上移动，一定要时刻注意他们的攻击范围，别让敌人占了先机，而其中某名海贼手中的武器是デビルアクス，被砍中的话伤害相当可观，要重点防范；下面的5个砦会出现大批援军，如果不想在这里纠缠的话就赶紧杀掉BOSS压制过关；BOSS是龙人，变成龙之后各项能力都有很大提升，建议用远程攻击来对付以保证我方角色的生存率。

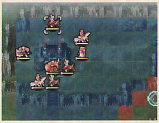




获得物品
金块(中)、女神の像、ドラゴンキラー、扉のカギ

大众脸登场 如果由于出战的角色死得太多导致某章节出场人物不足，系统会自动补上无脸的角色来填补最低出场人数的空白，不过实力嘛，就确实不好恭维了。

第10章 プリンセス・ミネルバ



一开始派人牵制住左边的4个骑兵，敌人的盗贼可以等他们开完宝箱后再杀掉，城中的弓手是不会主动出击的，而且其中有一个是持有银弓的高级职业，一定要在一个回合内把他解决掉，不然会对我们造成很大的威胁；飞龙骑士ミネルバ会飞到右边的森林里召唤几批援军，要让大部队在右下砦的位置布阵迎敌，只要不进入ミネルバ的攻击范围她就不会主动出击；敌人的勇者身上有转职道具，一定不要漏掉了，另外虽然10级以上就可以转职，不过为了尽可能多的增加能力还是等到20级后再转为好。在マルス说得マリア后，飞龙骑士ミネルバ会自己飞过来找主角对话，之后自动加入队伍，而飞龙的移动速度非常快，这在以后的战斗中对我方有很大的帮助。

获得物品
ぎんの弓、はやての羽、マスターブルフ
サンダーソード、リブロー

第11章 ノルダの市场

本章出现了新的兵种弩弓手，攻击范围非常大，我们的飞行单位一定要注意它们的攻击范围。首先解决掉右边的佣兵部队，之后可以在山谷里补充武器资源以及在斗技场里赚点经验和钱；在水池右边的民家里打听过ジェイク的消息后可以让シーダ前去说得他，在这之前建议先给シーダ换个职业，不然还没靠近目标估计就被敌人给秒杀了。村庄里的女魔道士リンダ初始能力很弱，不过对人没有爱的玩家可以考虑培养，而敌方的龙人可以不用杀，不过看在他持有增加力量上限道具的份上，就一并把他解决掉吧。

获得物品
手枪、精灵の粉、力のしずく

第12章 アカネイア・パレス

这一关我方只能派10名角色出战，鉴于是城内战，飞行单位可以不用考虑，而众多的宝箱还是交给盗贼来回收。敌人的部队由重装骑士、弓手和魔道士组成，因此我方应该派出有佣兵、剑士和魔道士的精锐部队前往应战。一开始ミディアー行5人被困在监狱里没有任何武器，只有挨打的份，把两名重装骑士移动到右边去吸引弓手的火力，司祭则在左边牵制魔道士，这样能撑过许多个回合。敌人会有援军在入口处出现，一定要派人在门口阻截，不然被两面夹击就麻烦了；敌方大将ヒムラ会主动出击，但由于要绕很大个圈子才能到达我们的攻击范围，所以可以优先解救俘虏；司祭的ボルガノン魔法威力很大，让持有必杀剑的角色上去秒掉是最好的；制压王座后得到王家三种武器之一的パルティア。



获得物品
アーマーキラー、ワープ、サンダ
きずぐすり、ぎんの弓、ライブ
エルファイアー、ボルガノン
マスターブルフ×2、金块(大)、术书
ぎんの剣、ドラゴンランス、ブーツ

第12章外传 裏切りの持つ价值は

一开始只有少量部队会主动攻过来，先把他们解决掉后再引诱骑兵队过来进行围剿；ホルス手下的部队属于アカネイア军，虽然处于敌对关系，但是只要我方不去攻击他们，他们是不会主动出击的，另外保证过关时ホルス存活也是让其加入的必要条件。左边的砦会有敌人的援军出现，而搜刮完村庄之后就可以消灭BOSS进行压制了。

获得物品
キラーランス、ブリザー

第13章 グルニアの木马队

本章战局对我方十分不利，敌人几乎都是弩弓手，射程非常远，派守备和回避高的角色出战会相对轻松一些。中间的勇者让ミディア去说得，而访问村庄后弩弓手ベック也会加入到战斗中。BOSS持有强力弩箭，虽然命中不高，但要是被打中可不是闹着玩的，为了保险起见可以把我方强力角色直接传送到BOSS身边去，这样就可以轻松消灭掉他；最后下方的某个弩弓手持有火焰箭，千万不要错过。



获得物品
ナイトキラー、ファイアーガン

第14章 悲伤しみの大地・グラ

一开始主角就往左边村庄的方向走，几个回合后飞马三姐妹中的其中两个就会在左下方出现，他们会自动上来找主角对话加入；吊桥可以让盗贼来操作，或者让守备高的飞龙骑士到河对面先消灭所有进攻的敌人。由于敌人的僧侣会大范围回复敌方的HP，所以一回合内务必保证将敌人杀死，要是没有把握就暂且待机留到下个回合再一口气解决。右下方的宝箱要在敌人盗贼开门前进行拦截，一旦把里面的弓手放出来了，我方的飞行部队就危险了。飞马姐妹加入后会在她们刚开始出现的位置出现敌方的飞马援军，提前让弓手过去做准备基本上没有什么威胁。本关的武器屋有银弓和对骑兵的特效枪出售，而BOSS用特效武器对付难度很低。

获得物品
ストンヘッジ、ぎんの剣
きずぐすり、キラーボウ、トロン
シルバーカード、金块(小)

第15章 魔道の国カダイン

本关的地形是沙漠，地面部队的移动力会大受影响，但由于敌方没有弓手，所以飞行单位可以在此大显身手。右边的黑法师ガーネフ是无法对他造成伤害的，而他却会主动出击，一定要小心应付。首先解决掉主动进攻的飞龙骑士，之后让魔防高的修女或者司祭站在桥口挨打，一般撑上一轮攻击是没有问题的，只要事先准备好远程加血的法杖来保证前方角色的HP即可。坚持6个回合待黑法师离开后，战斗就会轻松许多，右边的宝箱可以把盗贼传送过去拿，或派飞行部队先过去守住宝箱，最后再由盗贼回收。

获得物品
サンダー、リカバー、魔よけ、力のしずく

第16章 アリティアの战い

一开始大部队全部前往西边营救村庄，在敌人盗贼破坏村庄前先占领，之后敌人的骑兵部队会赶到并对我方发起进攻，而西北的4个砦会有敌人援军出现，建议提前让4名角色前往占领以免腹背受敌。访问左边的村庄アラン会加入队伍，他的职业是圣骑士；访问右边的村庄则可以让勇者サムソン加入，二者只能选择其一。道具店里能买到HP全恢复的杖，机会难得千万不可错过。チェイニー会主动跟主角对话并加入，盗贼打开门之后必须在一回合里杀死里面的2个勇者，不然チェイニー一定会死在勇者的刀下。

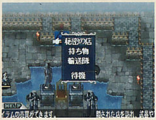
获得物品
マスターブルフ、龙の盾



合体攻击 在收到飞马三姐妹后，当她们三人临近同一个敌人攻击时就会有很大几率出现强力的"三角攻击"，其效果相当于必杀技，攻击力为普通攻击的三倍。

第17章 スターロード・マルス

又是一个可以大肆搜刮物品的关卡，盗贼必须要出战。由于敌人盗贼初始位置就在宝库里，所以宝物还是采取“欲擒故纵”的原则来回收，在他们逃离的必经之地派人拦截，路上的敌人可以用特效武器迅速消灭掉。右边的司祭手里有会员卡，获得后可以进入隐藏商店买转职道具等好东西，而隐藏商店则位于BOSS王座向上数4格的位置。本章BOSS对魔法攻击免疫，想要速杀就拿上ドラゴンランス或者ドラゴンキラ一来对付。



获得物品

リザーブ、メンバーカード、火龙石
はやての羽、扉のカギ、ワープ
キラーボウ、きしのく斧、龙の盾
秘传の书、マスターブルフ、デビルソード

第17章 外传 マクロニソスの城

第20章 ブラックナイト・カミユ

カミユ的实力和武器都相当强大，好在他暂时不会主动出击，我们有足够的时间来消灭杂兵。兵分两路让大部队从左侧进军，小股精锐部队则从吊桥处突破。左下方的多个砦会出现敌人的增援部队，要提前做好战斗准备，只要优先解决掉弩弓手，剩下的敌人就几乎没什么威胁了。当主角离カミユ比较近的时候会发生剧情，之后カミユ开始向我方展开进攻，这时要尽快杀掉他，不然我方角色凶多吉少，干掉他之后得到王家三种武器之一的グラディウス，而守城的将军ロレンス可以用シーダ去说得。

获得物品

ぎんの剑、ビルソード、エレファント
グラディウス、ハマーン

第20章 外传 炎の洞窟

一开始敌人的骑兵队会主动出击，守住桥头等他们攻过来，遇到拿银枪的骑兵优先解决即可，而撑过几



邪魔院

体会异国文化的魅力

从大家对上期“邪魔院”重新回归的反应来看，很多读者还是希望这个栏目能够继承传统一直办下去的，这让小编非常感动。但光有感动还不够，只有将栏目真正做成玩家了解和认识日本文化的一个窗口，“邪魔院”才算是起到它应有的作用。这需要小编不断的努力，同样也少不了大家的关心与支持。如果大家想知道某些关于日本文化方面的内容，或者对栏目有什么宝贵的意见，欢迎来信告诉我们哦！(e—mail 地址：ucg@ucg.com.cn)

本期“邪魔院”除了介绍日本文化相关信息之外，还特地放低了“闲聊日语”这个版块的门槛，做了一次平民化的尝试，目的就是为了能让更多的人走近日语，尤其是广大不懂日语的玩家，希望通过这种形式可以给大家带来一些帮助。

东瀛采风

日本的单轨电车

作为科技的象征，电车一直以来都是日本的一道靓丽风景线。而在城市交通占据独特优势单轨电车又是近年来电车家族中发展比较快的成员，这次就让我们了解一下在日本比较常见的两种单轨电车。

跨坐式



跨坐式是在日本最早出现的一种单轨电车。虽然有着车身重心高，过弯时需要降速通过的缺点，但由于它运行稳定且噪声和污染都比较小因而非常受日本人的欢迎。目前世界上里程最长的单轨列车线——大阪高速线便是采用这种行驶方式，而东京的羽田线则是全日本最繁忙也是最著名的单轨线，曾经一度成为东京的标志性景点之一。

悬垂式



悬垂式的单轨电车因为其现代感十足，在高速行驶时会给人带来很强的视觉冲击力，以前TGS的时候杂志也给读者提到过。它和跨坐式单轨电车的行驶方式恰恰相反，将将列车悬挂于轨道之下，通过由轨道提供的电源来作为车辆的动力。著名的悬垂式单轨电车有东京的上野动物园单轨线，千叶县的单轨线以及湘南单轨。

声优园地



中原麻衣

随着8月份《薄暮传说》的火热亮相，游戏中女主角艾丝缇尔的声优中原麻衣也在逐渐被更多的玩家所认识。作为一名以甜美、治愈系声线为主的演员，中原麻衣不但参与了多部动画的配音，在游戏中也频频献声。从之前的《舞－HIME》、《天地之门》再到现在的《薄暮传说》，中原麻衣给玩家们塑造了很多可爱类型的角色。令人意外的是，近期她在《泪洒三重冠》中饰演的毛尔嘉一改她以往清纯可怜的风格，以顽皮淘气的声音将一个蛮族少女的泼辣与莽撞表现得淋漓尽致，让人有种耳边一亮的感觉。

流行与时尚

偶像类综艺节目

SMAP×SMAP

这档开播于1996年、号称日本收视率最高的综艺节目由人气偶像组合“SMAP”（中居正广、木村拓哉、稻垣吾郎、香取慎吾、草剪刚）担任主持人。整台节目会以主持人与嘉宾之间的互动为主题，通过一些小游戏来调动场上的气氛。这其中最经典的一个环节就是主持人分成两组来为嘉宾烹饪他们所爱吃的食物，在品尝美食的同时与嘉宾畅谈生活中的故事。

堂本兄弟

相比“SMAP×SMAP”，2001年开始播出“堂本兄弟”进一步提高了节目本身的娱乐性，人气也是从来都比较高。主持人堂本刚和堂本光一风趣搞笑的语言是吸引观众的最大亮点，而且该节目还在舞台上设置了一支阵容庞大且豪华“堂本兄弟乐队”，此乐队不但能伴奏和配唱，还会经常中途参与到节目里，和主持人爆出一些令人喷饭的吐槽和恶搞。

闲聊日语

如何学会“猜”日语

某日在网上遇见一位老同学，一直号称RPG饭的他让我推荐款游戏打发时间，于是我便不假思索地说NDS上的《DQ V》，他听了连说不行并补充道“全是假名，剧情猜都猜不懂”，这倒让我一时找不到反驳的理由了，想说服他只好作罢。确实，对于喜欢玩日式游戏的玩家而言，语言障碍是一个比较麻烦的问题。很多玩家只能靠直觉和经验对游戏中的语句进行理解，也就是所谓的“猜”，再说白一点，就是在日语中找出汉字进行拼凑，然后再揣测整句话的意思。尽管没什么心得和技巧，但这里我还是想从日语学习者的角度给经常“猜”日语的读者提一些可能用得上的建议。

首先，从对话中寻找关键字的时候，提取名词会比提取动词更有效率。这其实很好理解，因为虽然同样有汉字可以猜，名词的形式一般都是固定的，而由汉字和假名共同组成的动词则语态变化相对灵活，即使蒙对了汉字，后面所接假名的小小变动也会使句子意思大相径庭。游戏制作人在编写剧本时通常不会和大家玩这种文字游戏，但若因为语态的关系而猜错甚至猜反了意思，那还是比较郁闷的。

另外，记住一些常见汉字单词的含义也有利于正确理解句子。比如“**调子**（ちょうし）”——状态，“**本当**（ほんとう）”——真的，“**怪我**（けが）”——伤势，“**面白い**（おもしろい）”——有趣的，“**我慢**（がまん）”——忍耐，“**油断**（ゆだん）”——疏忽大意……这些词在游戏中出现的频率还是挺高的，不过它们的含义往往和其字面意思相去甚远，所以平时将其硬背在脑子里并加以积累，等再遇到该单词的时候尽管不协和感依然存在，但起码已经不会对它的意思感到陌生了。

话说回来，“猜”毕竟不能算是什么学习日语的方法，它只是玩家在游戏中碰到语言障碍时的不得已而为之的下策，大家只要觉得用得上就好，并不需要过分迷信。如果条件允许，将来玩家能把这种兴趣转变为学习日语的动力，那便是再好不过的了。

同人ACG 同人文化是日本ACG家族的一个重要组成部分。和官方公开发售的游戏或者动漫不同，同人作品只在小范围人群内进行流通，不过因为其有取材自由，类型多变等特点，所以一直深受御宅族的追捧。前些日子召开的C74（Comic Market）是日本影响最大的同人ACG展会，有爱的读者可以关注。

秘密花园

胜负师：说起China Joy，似乎和国内的电视游戏玩家关系不够密切，到今年更是只有SONY展台在CJ上坚守着TV GAME最后的阵地。在这种环境之下，CJ最受观众关注的似乎已经从游戏本身转向了SHOW GIRL等本应作为点缀的内容。一年红一个SHOW GIRL也几乎成为了CJ的传统，比如说孙婷，比如说丁贝莉，而今年则是被人昵称为“EA红妹子”的谢雨帆。观众对于SHOW GIRL的审美，可以说是为厂商的宣传功夫打分，相信亲临CJ展会现场的玩家朋友都会装上满满一相机的SHOW GIRL照片。这不，几位热心网友就将不少自己收集的照片发到了我们的信箱，希望能与大家分享，本期秘密花园也由此而诞生。

本期主题：CJ2008 SHOW GIRL





这就是今年CJ上最红的EA红妹子，以姣好的面容与优雅的气质成为镜头捕捉的对象。

这应该是CJ上年龄最小的SHOW GIRL了，没准儿过两年就是她的天下。



官方COSPLAY不仅拥有专业的装备，笑容也很迷人。



在服装上十分抢眼的一对TWINS，在扮相方面也有可圈可点之处。



很多展台都不约而同地为SHOW GIRL选择了女仆装，当然，要穿着好看其实也挺讲究。



“蓝衣MM”王秋君的举手投足间有一种专业SHOW GIRL应有的整体感觉。





身着护士装的SHOW GIRL拿着巨大的针筒和观众打水仗，的确是个能吸引眼球的“歪”点子。





今年CJ SHOW GIRL服装的性感尺度可以说达到了历年之最。

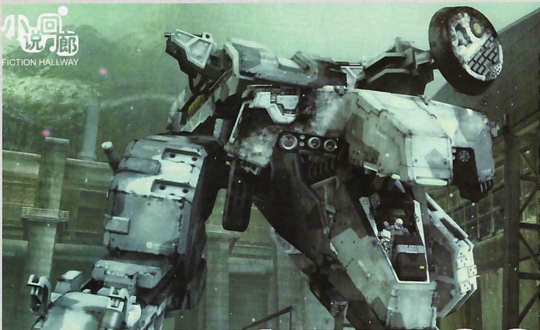
简约、清秀、平淡，在以性感为主流的CJ上，这种恬静显得十分难得。

“抱枕MM”琦琦也是今年CJ上最具人气的SHOW GIRL之一，应该说是可爱风格的代表。



※照片由热心读者刘伟、王明宇等人收集整理

小说回廊 FICTION HALLWAY



前情提要

根据内奥米留下的情报，斯内克找到了这位在影子摩西岛与他有着不解之缘的女子。从内奥米这里了解到，原来整个事件远比斯内克他们预计的还要复杂许多，利奎德·山猫的出现绝对是“来者不善”，而他的野心似乎比爱国者还要大。雷电的突然回归给斯内克带来不少惊喜，尤其是当他知道他的亲生母亲依然在世的时候。更令人惊讶的是，名为夏娃的他的母亲，与大首领也有着难以阐述的渊源，而从她口里得知的真相又一次颠覆了斯内克对以往事情的记忆与看法。在又一次围剿利奎德·山猫的行动中，他们再次遭受了惨痛的失败……

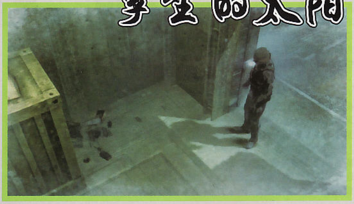
METAL GEAR SOLID® 4

GUNS OF THE PATRIOTS TACTICAL ESPIONAGE ACTION

天空中，“游牧民”机舱里，阳阳依然在热衷于煎她的太阳蛋。虽然没有内奥米阿姨的指导，但是她现在已经能煎出几个完整的鸡蛋了。

斯内克刚刚苏醒过来，或者说，他一直都没有睡着。左脸的灼伤还隐隐作痛，依稀中，他还记得老妈妈躺在他怀里对他说出的最后一段话：“你……和野兽没有区别……烧焦的影子生来就属于这个世界……当野兽步入光明的时候……除非把光拿走，否则影子就不会消失。只要有光，就有影子。为了让一切恢复正常，光就必须被熄灭。到那时候……你……也会……一起……”

第四章 孪生的太阳



“给你看样东西，斯内克。”奥塔肯走过来，轻轻地扶着斯内克的肩膀，把斯内克从痛苦的回忆中叫醒过来。他是斯内克最好的朋友，但即使是他也未必能了解斯内克心中的痛苦与疑惑。斯内克所需要的不是安慰，也不是什么答案，他所需要的，也许是如老妈妈一样的解脱。“你一定会感兴趣。”

两人来到机舱内的工作间，大屏幕上定格着一幅画面，一个监视镜头躲在一双女人脚下，而利奎德背对着摄像头，原来这是在那个时刻，奥塔肯命令Mk. II跟踪上了他们的船。奥塔肯开始播放这段录像：

利奎德：“我们要向JD秘密发射一颗核弹。”

内奥米：“我认为你还不能用GW来控制核武器。”

利奎德：“我们不能。虽然我们已经夺取了他们的枪支和重武器，但WMD(Weapons of Mass Destruction，大规模杀伤性武器。译注)仍在JD的控制下。该‘霸王’(REX，一代中的Metal Gear。译注)出场了，我知道哪里能弄到他们不能控制的核武器。梵普，距离‘霸王’准备好还需要多久？”

梵普：“只剩下最后的检查了。我们已经通过GW识别到了JD的位置，在一个废弃的20世纪卫星轨道上，被伪装成宇宙残骸。”

内奥米：“很聪明的隐蔽点。”

利奎德：“卫星轨道……”

梵普：“用秘密核武器的话，就没必要担心爱国者能拦截它。到他们意识到发生什么时，一切都已经结束了。”

利奎德：“一旦JD，那个核心AI被摧毁……GW的优先权就会提升到1，那么所有在JD控制下的系统那时就会变成我们的。那走吧，去迎接我们的‘世外桃源’。”

就在这时，内奥米不小心碰到了Mk. II，随即被他们发现，影像也到此为止。

“‘世外桃源’……德瑞宾好像说过这东西。”斯内克说到。

“最初，爱国者的‘系统’由四个AI控制，其中JD处于最高位置。其中之一就是GW，爱国者以为它已经被摧毁了，但利奎德却可以用它来作为掩护侵入‘系统’。”奥塔肯一边调取资料，一边向斯内克介绍。“GW是爱国者的核心AI之一，曾被安装在‘玄武’(Arsenal Gear，二代中伪装成污染处理平台的大型AI系统。译注)中。艾玛的蠕虫病毒本该已经让它永久停止运作，但利奎德不知以何种方式使其重新恢复运作并修复了它。所以即使GW能够进入爱国者的系统，JD也是无法识别它的存在，GW因为丢失而被注销过，但部分接口还绑定在一起，这是一个系统的盲点。利奎德就是利用这个后门进入‘系统’内部的，他在大首领遗传密码的掩护下侵入进去，连AI威胁监测系统也被欺骗了，这也解释了五年前为什么利奎德要让‘玄武’故意失控的原因。”

“利奎德他们在哪儿？‘世外桃源’又在哪儿？”问出这个问题，斯内克忽然自己有了答案。“等等，刚才的录像中，他好像说‘霸王’要准备好

了？”

“‘霸王’？你的意思是……影子摩西岛？”就在这时，通信器响了，是坎贝尔打来的。

“斯内克，美军的系统现在全部落入利奎德的手中，整个地区的系统都已经关闭，整个地球上的枪支都安静了，这还是人类历史上第一次完全停火。”坎贝尔正在处理刚才那起失败的围剿所留下来的一些尾巴。“利奎德的起义就要开始了，他首先要做的就是想方设法摧毁爱国者建造的用来控制美国的‘系统’，不过目前一切系统的最高权限仍在爱国者的JD控制之下，这也是为什么利奎德计划对轨道上的JD发动一次核袭击。”

“但利奎德控制的只是SOP，SOP只能控制枪支和小型武器。除非获得最高权，否则利奎德就不能使用美国的核武器和弹道导弹，那么他怎么发射核武器？”斯内克对利奎德的行为提出疑问。

“这问题问得好。”坎贝尔说到。“两年前，美国把核武库全部更换为可靠替换弹头(Reliable Replacement Warhead)，RRW的核心现在通过SOP进行完全的ID化控制，并且需要JD自身的最高权限来控制它们，并且在遇到紧急情况时可以被远程关闭。在这整个系统的更换过程中，所有旧的核武器都被报废了，‘霸王’也在此之列。”

“我明白了……电磁轨道炮……”斯内克对利奎德的计划恍然大悟。

“是的，‘霸王’的电磁轨道炮能够秘密发射核弹到太空而不受‘系统’的约束。简而言之，这是他们所有能够发射核武器的惟一装置，利奎德要用它消灭JD并给予爱国者的统治一次始料未及的突袭。”

“坎贝尔，那‘霸王’现在在哪儿？”奥塔肯问到。

“我想你知道，美国的版图一个长久以来被遗忘的基地，在爱国者的控制外……利奎德曾经付出代价的地方，他的墓地，沿着阿拉斯加海岸线，狐狸群岛上……”

“……影子摩西岛。”斯内克与奥塔肯两人几乎同时说出这个地名。

“一旦利奎德摧毁了JD，那么他的GW就会完全控制‘系统’，他就能把整个世界玩弄于指间，就没有人能够阻止他，甚至连爱国者也不可以。现在你们是惟一能拯救我们的人了，斯内克，我拜托你，打败利奎德，终止他的起义。”坎贝尔又一次对斯内克嘱以重托。

斯内克缓缓地站了起来，刚要开口，忽觉一阵恶心，中东战场的那种感觉又向他袭来。他赶紧掏出内奥米留给他的针剂，往脖子上扎了一针，才觉得好点。正当他想要继续注射的时候，一旁再也不忍心看下去的奥塔肯将针剂夺了过来。“够了，斯内克，你不能再注射这东西了！”

“我还没死呢……”

“我不是这个意思！你打不过利奎德的。他拥有爱国者特有的控制系统，不仅仅是武器失效，连美国军队也都陷入混乱。就算没有这些，利奎德也拥有足够的人力和机器来对付你。没有比这更糟糕的了，面对现实吧，斯内克，我们已经输了……”奥塔肯几乎是跪倒在斯内克面前，他并不是要乞求斯内克的原谅，他只是不想让斯内克再经历任何痛苦的战斗。

“奥塔肯……”斯内克拍拍他的肩膀。“这不是什么输赢的事情了，我……不，这是因我们而起，结束它是我们的责任……”

斯内克站起身，向仍在做着血液透析的雷电走去。一旁的阳阳赶忙跑过去，将身体拦在雷电的窗前。“不！杰克不能去！他还没好呢！他需要休息！”阳阳拼命阻止斯内克，而斯内克一时间也不知道该怎么办。

“让我去吧，阳阳……”一直躺在病床上的雷电扭头对阳阳说。“我会好起来的，从现在起，我要以我自己的意愿活着。斯内克，你和我都是这场代理战争的行尸走肉，只有结束这一切，我们才能获得自由。我要解放你，这是我永获自由的惟一途径……我已经没有什么可以失去的了……”

“别这么想，雷电……你还有需要你去保护的人……”斯内克知道雷电对罗丝的离去还耿耿于怀。他撕下左脸上的棉布，露出了被火舌舔伤的那有些狰狞的脸庞。“看看我，雷电。我没有未来，几个月后，我就会变成一种大规模杀伤性武器。而你……你还有一个家……”

“我没有家！”雷电好像触动了某根敏感的神经，情绪突然激动不已，挣扎着从病床上坐了起来。“我……什么……都没有！我一直以来总是一个人！一个人！”

“雷电，你想的全错了……”斯内克扶着雷电的肩膀，语重心长地说。“你是雨中的那道雷电，你仍然可以穿透黑暗放出光芒。”两位生死之交的战友这一刻又并肩在一起，但斯内克也实在不忍心把雷电像五年前那样再次卷入其中。“这是我的战斗……我的宿命……”

这时，美玲传来呼叫。她已经获得了利奎德行踪的讯息，虽然没有成功跟踪上他，但是已经确认了他这次行程的目的——与斯内克他们猜测的相同——影子摩西岛。自九年前那次事件之后，影子摩西岛就变成了一处废弃的被遗忘的孤岛，从来也没有人再回到那个岛上去。利奎德这次回到这个无人看守的岛屿，其目的只有一个——Metal Gear‘霸王’。

恍惚中，斯内克仿佛又回到了影子摩西岛。九年前的情形历历在目，他好像恢复了青春一样，熟练地执行着任务。忽然，一名敌兵发现了他！还未等他反应过来，一梭子弹就射入了斯内克的身体，斯内克的意识渐渐模糊，为什么，为什么……斯内克猛地惊醒过来，原来这只是一个梦，他已经坐上了奥塔肯驾驶的直升飞机，正在前往影子摩西岛。

机舱窗外，大雪纷飞，如同九年前斯内克执行任务的那天一样。只不过，那次斯内克是从冰冷刺骨的白令海峡潜水进入，而这次则要从空路直达影子摩西岛。斯内克思绪万千，这样的故地重游，并没有什么可值得纪念的地方。

很快，直升机抵达了预定的着陆点。九年之后，年迈的斯内克再一次站到了影子摩西岛的土地上，他是应该感到陌生？还是应该感到熟悉？眼前的一切都如九年前一样历历在目，只是早已物是人非，岁月把斯内克摧残得和影子摩西岛一样老。

斯内克在这个地方每走一步，都能勾起他无数的回忆，这里实在是太熟悉了，除了看守的敌兵换成了高科技的新玩意儿外。不过，由于这里的安全系统被完全关闭了，他需要到奥塔肯在这里的旧办公室——也就是他和奥塔肯第一次碰面的地方，斯内克依然还记得奥塔肯吓得尿裤子的情形。

进入了安全系统后，奥塔肯根据系统日志，确认了利奎德等人的确来到过这里。不仅如此，他们已经在试图进入地下停放库，而那里，正是Metal Gear‘霸王’的停放地。事不宜迟，斯内克立刻向地下停放库前进，他必须阻止利奎德。

来到通讯塔，斯内克想起了那场与狙击雪狼的战斗。然而，让他更想不到的是，“美女与野兽”部队的哀嚎雪狼(Crying Wolf)就在这里等着他，如同雪狼等待猎物上门一样。“斯内克……找到你了，哭吧……为我哭泣吧！让我听听你的哀嚎！来……让我看看你的眼泪，让它们尽情地流吧！哭吧……哭到眼睛发红！悲伤……太悲伤了……真是太悲伤了……悲伤到死！”

哀嚎雪狼的声音回荡在原野，斯内克则觉得战斗越来越力不从心，哀嚎雪狼的突袭，天堂骑兵的围剿，白热化的战斗一点也没有因为越来越猛烈的暴风雪而降温。斯内克只能像一名猎人那样，守株待兔地寻找最佳的攻击时机。也许是上天的眷顾，斯内克完成了他对哀嚎雪狼的致命一击，如同九年前一样，在狼与蛇的交锋中，后者站到了最后。

从德瑞宾那里了解到，哀嚎雪狼也曾有着不堪回首的过去。在她还是小女孩的时候，她的村庄被对立武装集团突袭，父母和同胞被屠杀。为了躲避被杀死的命运，她带着还是婴儿的弟弟躲在一个废弃的小屋中，然而不懂事的婴儿只会哭泣，她怕引来杀身之祸，只好紧紧地捂住弟弟的嘴巴。她逃过了一劫，而她的弟弟却永远地停止了呼吸。不幸地是，她依然被敌兵抓走，关在难民营里，而每晚她都被亲手杀死弟弟的梦魇所折磨。在迷幻中，她认为有一条狼跟着她，而她还试图去安慰难民营里其他哭泣的婴儿，但却是最残忍的方式——杀了他们。至此，年幼的她已经完全崩溃，她把自己想像成一条战场上哀嚎的雪狼，一只永远在战场上猎食的孤独的野兽。斯内克杀死了她，但对她来说则完全是一次解放，一次净化，



一次彻底摆脱梦魇的升华……

然而，斯内克的任务还要继续，他来到了地下停放库，这里也是他与利奎德第一次展开兄弟间生死决斗的地方。在斯内克眼前出现的，正是那台利奎德曾驾驶过的Metal Gear‘霸王’！虽然它像个睡去的野兽一样瘫倒在一旁，但斯内克仍无法忘记这是一台曾有着足以摧毁世界威力的作战机器！

“斯内克！你看！电磁轨道炮被拿走了！利奎德并不需要整架‘霸王’来发射他的核弹……他只需要电磁轨道炮！”奥塔肯通过Mk.Ⅲ观察到‘霸王’躯体上的异样。“该死！难道已经被运走了吧！”

“恐怕是这样的……”一个熟悉的声音传来，梵普出现在‘霸王’身后。“很不幸啊，电磁轨道炮已经不在这里了。这里将是你的墓地，斯内克。自杀型‘月光’已经在路上了，很快这里将夷为平地。”而更令斯内克吃惊的是，内奥米也出现在梵普的身后。

“斯内克，我想我能让它动起来，我需要一点时间！”奥塔肯试图启动‘霸王’来阻止自杀型‘月光’的到来。

“太棒了……在它们到来前你就陪我玩玩吧。”梵普求之不得。

五年前，斯内克与梵普曾有过一战，那时他就知道了梵普不是一个能轻易对付的角色。时至今日，自己已经年老体衰，而梵普似乎要比往日更加凶残，硬拼不是办法。不死的梵普并不是无敌的，他有着自身致命的弱点，斯内克深知这一点，他需要的只是一个机会……

就在斯内克尚在与梵普缠斗之时，自杀型‘月光’赶来了，这对于斯内克来说，莫过于雪上加霜。本已在与梵普的交锋中处于下风的他已经无暇再对付这些可怕的机器了，就在‘月光’将对斯内克施以毒手的刹那，一阵刀光剑影瞬时把这些不可一世的机械砍翻在地。这既在斯内克的预料之外，又在斯内克的预料之中，因为他知道，雷电是不会抛下他的。

这一对生死之交的战友再一次并肩作战，斯内克开始清除‘月光’的威胁，而雷电则专心对付梵普。这是一个再好不过的任务分配，‘蛇’对‘月光’，不死之身对不死之身，而奥特肯则依然在想办法启动‘霸王’。

恐惧不可能战胜坚强，邪恶也永远无法战胜正义。不死的梵普也走到了他生命的尽头，他终于彻底地失败了，从‘霸王’上坠下，如同断线的风筝。

“他从来都不是不死之身。”内奥米来到了斯内克与雷电面前。“他的那些自我修复能力不过是他体内的纳米计算机提供给他的，但是在经历这么多残酷的战斗后，他也走到了极限……”

“医生……减轻我的痛苦……”梵普躺在地上，向内奥米伸出求助的手。

“不，我救不了你。”内奥米在梵普身边跪下，从手里拿出一根针剂，递给Mk.Ⅲ。“相信我，艾默里克博士，把这个给他，不是为了复仇，而是为了结束他的痛苦。”内奥米知道梵普杀害了奥塔肯的妹妹艾玛。

奥塔肯还在犹豫之中，梵普一把夺过针剂，想也不想地就插进了自己的脖子。药剂的作用令梵普更加痛苦，然而这是他解脱的惟一方式。“我……可以……死了吗？”哀嚎间，不死的梵普终于咽下了最后一口气。

“现在你可以做回真实的自己了，你可以安息了……”内奥米抱着梵普的遗体，似乎心怀无比的愧疚。“我们无法……忘掉过去，也无法原谅过去……我们能做的惟一的事情，就是结束这一切。斯内克，利奎德就在我们下面，他骗过了爱国者系统，避开了他们的视线，并拿走了方舟——‘世外桃源’。那是他们能真正从爱国者的枷锁中释放出来的惟一的地方，他们能获得自由的地方，利奎德计划从那艘船上发射核弹。斯内克……你的出生就是让你来完成你的使命，当一切结束时，除了接受死亡，你别无选择。我们的出生仅仅是为了让我们能弥补我们的罪恶，你的生命是出于那种特别的目的创造的，我们都必须弥补我们自己的罪恶，我们绝不能把它们传递给下一代，我们绝不能把它们留给未来，那就是你的真实命运……一个甚至你无法抗拒的命运。”

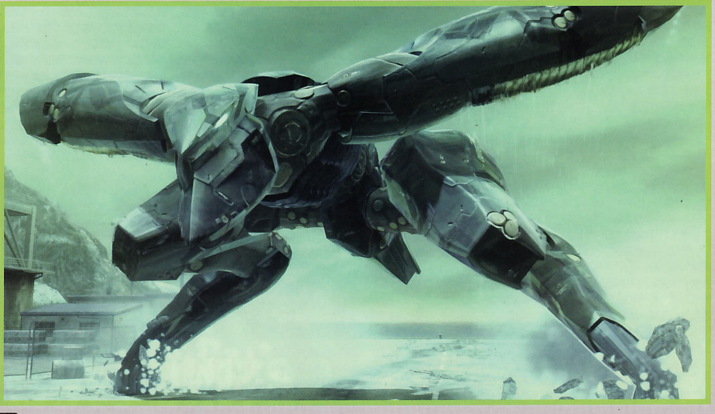
说罢，内奥米突然向自己注射了针剂，斯内克等人大惑不解。“梵普和我……我们是一样的，行尸走肉。我们的身体是仅仅依靠纳米计算机活着，我早已患上了癌症，我甚至不该活到现在。纳米计算机阻止了癌细胞的扩散，但除此之外就没有其他作用了。纳米计算机失效后，时间就会解冻，重新开始流逝。”

“内奥米……”雷电对她说到。“阳阳要我告诉你一句话，‘我已经会煎蛋了’……”

“是吗？阳阳，你终于会煎蛋了。”内奥米的语气充满了惆怅。“替我向阳阳问好……”药物的作用开始发作，内奥米挣扎着倒在了地上，她研制了死狐病毒，她却无法医治自身的癌症。她的一生是悲哀的，也是罪恶的，死亡是她最好的解脱方式……

更多的‘月光’不断袭来，这里已经不能久留。来不及顾上梵普和内奥米的遗体，斯内克等人登上‘霸王’，驾驶着这个庞然大物向外面冲去。一路上的‘月光’根本无法阻挡这个庞然大物，一个个都被它碾得粉碎。

然而，采用自杀性攻击的‘月光’仍然给斯内克造成了不小的麻烦，毕竟这台‘霸王’已经有近十年的时间没有运转过了。雷电再次主动承担下了为斯内克殿后的任务，他用自己迅如疾风的忍者剑，将一个个还来不及自爆的‘月光’扼杀在悄无声息之中。可是，‘月光’的数量实在太多，虽然斯内克驾驶‘霸王’成功地脱出，但雷电却被爆炸引起的坍塌压在了石板下……



还未等斯内克能去看看雷电，另一个更可怕的情形出现了。从海中忽然跃起一个庞然大物，这个东西，斯内克再也熟悉不过了——Metal Gear‘海魔鬼’！五年前利奎德·山猫驾驶着它消失在茫茫大海里，而今天，它竟然又重现于世上！

“兄弟！还没结束呢！”一个熟悉的声音又来到了，利奎德！“影子摩西岛，你我宿命开始的地方，也是你的坟墓，斯内克！”

一场两代Metal Gear之间的战斗，一场兄弟之间的死斗，一场光明与黑暗之间的缠斗再一次在影子摩西岛展开。这一刻，世间万物都停滞下来，两条蛇之间的生死绝杀成为整个世界命运的关键所在，这是一场超越了战斗本身的战斗，这是一场宿命中不可逃避的决一死战！

最终，斯内克驾驶的残缺不全的‘霸王’获得了最后的胜利，然而自身也遭到了彻底的损伤。斯内克踉跄着从驾驶舱内爬出，而在那边，利奎德的状况似乎比他更要糟糕。

此时此景，斯内克又想起了当年利奎德·斯内克临终前的那一刻，死狐病毒的发作让利奎德·斯内克一命呜呼。然而，山猫不是斯内克，他好像开玩笑般地若无其事地从地上站了起来。“死狐病毒？你想得美！这次已经不管用了！哈哈哈哈……”利奎德一边狂笑着，一边向岸边跑去。更加巨大的庞然大物从海平面升起，一座雕刻着大首领、索利德·斯内克、利奎德·斯内克和索利达斯·斯内克头像的巨大战舰出现在斯内克眼前。“这就是我们为自己赢得的自由——‘世外桃源’！有了这个武器，我就能摧毁JD！然后，一切都会在此结束，一切都会从此开始！但对于你，兄弟……你将会呆在这里成为这座孤岛永葬的标志。死吧，斯内克！”

另一边，被废墟压得无法动弹的雷电断臂求生，因为他看到了已经毫无还手之力的斯内克，在面对利奎德撞向他的战舰，已经无法有任何反应。他不能看着斯内克死，他只能拼尽全力为斯内克争取哪怕一秒钟的生存机会。然而，纵然他有千钧之力的不死身躯，面对如此庞大的战舰也如同螳臂挡车。恍惚中，他想起了罗丝……

罗丝：“杰克，你还记得我们相遇的那天吗？”

雷电：“记得，在联邦议会大厦前面……在你身边全都是游客。”

罗丝：“他们在问我电影里金刚爬的是哪一座建筑，我说大概是克莱斯勒大厦。而那时你出现了，还开始唠叨个不停，你好像是说：‘不，是帝国大厦。’”

雷电：“我说克莱斯勒大厦是在《哥斯拉》里。”

罗丝：“我们开始争吵，而我则完全忘了游客。”

雷电：“一周后，我在基地的走廊里碰巧又遇见了你。”

罗丝：“很惊人的巧合……”

雷电：“那晚，我们走到了帝国大厦的楼顶。”

罗丝：“太美了。”

雷电：“我不在意谁是对的。”

罗丝：“那是我们的第一次约会。”

雷电：“那天晚上我们在你的房间里一直看《金刚》到天亮……”

第五章 老雄的太阳

太平洋上，密苏里号军舰。

在刚刚那千钧一发的时刻，美玲驾驶着密苏里号赶到了影子摩西岛，为斯内克和雷电解了围。在整个世界都被爱国者系统所控制的情况下，只有像密苏里号这样在被植入系统之前就退役的武器还能发挥作用。斯内克在与利奎德的战斗中元气大伤，而雷电则更加垂危。

在作战指挥室里，美玲正在向大家做着简报。从上次行动中幸存的梅丽尔他们也加入了这次行动，而救出梅丽尔的，据说正是那个愣头青——秋叶。除了斯内克有些心不在焉外，其他人对这次行动也显得有些信心不足。

“‘世外桃源’正在朝太平洋向南方向以每小时33英里的速度航进。密苏里号大概每小时落后2海里。”美玲对着海图向大家说着。“利奎德的目标是JD，一颗伪装成太空轨道残骸的美国军用卫星。要使用电磁轨道炮，‘世外桃源’就不得不浮出水面。由‘霸王’的电磁轨道炮发射的核弹射程大约是300米，目标是一颗以每秒10公里速度运动的卫星，要达到他们需要的精确度，就要尽可能的靠近目标。而JD的运行轨迹是一个同步的椭圆轨道，只要我们能计算出JD的轨道，我们应该能够预测出‘世外桃源’浮出的位置，因此下一个近地点应该在……”

“15小时6分12秒！”精通计算的秋叶抢先给出了答案，一旁的梅丽尔瞪了他一眼。

“是的，15小时后，它就会到白令海上空，距离白令海峡494海里的地方。‘世外桃源’也清楚这一点，他们会等候在那个位置。在JD到达近地点前利奎德是不会发射他的核弹的。密苏里号能利用那段时间追上它。”美玲分析了目前的状况。

“我们能赶到吗？”梅丽尔问到。

“一旦‘世外桃源’停下，就能给我们争取到一个小时追上的时间。追上之后，在‘世外桃源’的发射准备完成前，密苏里号就要发动进攻。‘世外桃源’打算用装在舰桥上的电磁轨道炮来摧毁JD，他们需要打开挡板才能发射核弹，那就是我们进入‘世外桃源’内部惟一的机会。”美玲解释了这次的作战计划。

“内部？为什么我们不从这里直接进攻他们？”梅丽尔有些不解。

“没用的，只要利奎德控制了‘系统’，就算我们从物理上摧毁了GW，整个‘系统’的最高权限——爱国者之子——还是会留在他的手中。”奥塔肯解答了梅丽尔的疑问。

“是的，艾默里克博士说得没错。”美玲顿了顿，继续说到。“‘世外桃源’要发射电磁轨道炮就必须浮出水面，那个时候密苏里号就能看到它。我们会快速接近并派遣一支突击小队，我们的目标有两个：阻止核弹发射，还有消灭GW程序。敌人完全依赖‘系统’的威胁侦测反而是我们的机会，所以他们在上浮前将不能发现密苏里号。在‘世外桃源’的武装挡板开启的同时，我们会用弹射器发射突击小队，然后他们要潜入到GW的物理机房并将蠕虫病毒传播进去。”

“那如果我们在到达前他们关闭了GW怎么办？”秋叶问到。

“利奎德已经侵入到了爱国者的网络内。他需要呆在那，否则摧毁JD就不能达到他的任何目的，他们是不会让GW关闭的。”美玲解释到。“当然，我们也不能掉以轻心，利奎德肯定会不惜一切代价阻止我们的进攻。在通往GW的过道里装备了能够发射某种微波的定向能武器……”



“那不就是个巨大的微波炉嘛。”许久没有开口的斯内克突然开起了玩笑。“到那儿去就得做好死的打算，听起来这任务好像就是为我准备的。”

“斯内克！”梅丽尔不喜欢斯内克这种无聊的冷笑话。

“你是怎么弄到这些情报的？你真的有办法可以摧毁GW？”斯内克并不理睬梅丽尔。

“是的，内奥米给我们留下了一些东西，能指引我们到正确方向的东西。”美玲提到这个名字让斯内克吃了一惊。

“我们所有关于‘世外桃源’的内部资料都是从她那来的。”奥塔肯接起了美玲的话。“她当时接近我们就是为了这个目的，不过她最终选择了阳阳。她把所有的资料和计划交给了阳阳，这次整个行动都是基于她留给我们的资料。”

“她到底是站哪一边的？”斯内克不解内奥米的举动。

“我们永远也不会知道她的真正目的了……只有一件事可以确认，她决心要阻止利奎德……”想起死去的内奥米，奥塔肯有些伤感。

“大家振作一点，聊点积极的话题吧！”梅丽尔试图打破这沉闷的气氛。

“中国有句古话：鸟之将死，其鸣也哀；人之将死，其言也善。”美玲又在炫耀她的这些中国俗语了。“谁还有其他问题吗？”



SCREAMING MANTIS

尖叫螳螂

一片寂静之中，斯内克举起了手：“还有烟吗？”

等大家都离开作战指挥室后，只剩下斯内克和奥塔肯两个人。斯内克点燃了一只香烟，对他来说这是最好的能缓解压力的办法。“你刚才的意思是……这个病毒是阳阳写的？”

“是的，不过实际上，大约只有三分之一是她写的。内奥米一直致力于编写摧毁GW的程序，但她不能最终完成它，于是就把这个程序给了阳阳。阳阳就在我的收藏中不断探索，看看是否有源代码能够利用来完成它。最后，她终于找到了……是艾玛的蠕虫病毒，她拿着我妹妹的代码，并把它用到内奥米的程序中。阳阳制作的这个蠕虫病毒，比艾玛的更好，通过触发细胞的凋亡来摧毁AI的智能，一旦上传到GW里，就会起到真正的破坏作用。”说到这里，奥塔肯停顿了一下。“斯内克，你难道想自杀吗？你一个人去‘世外桃源’的话只有死路一条，为什么不找其他人一起去？没必要让你这么做。”

斯内克没有理会奥塔肯，他起身向外走去，他不想在这个问题上做太多纠缠，他现在要做的就是整装待发。“雷电怎么样了？”

“他还活着，不过已经没法战斗了，让他歇歇吧。”奥塔肯陪着斯内克来到密苏里号的夹板上，几个巨大的弹射器矗立在船头，要想顺利地抵达‘世外桃源’，这种“土方子”还是很有效的。

根据坎贝尔的情报，利奎德的战舰‘世外桃源’是从爱国者偷来的‘玄武’模型的改进型。而根据内奥米的资料显示，‘世外桃源’里驻扎了一个营的强化士兵，每一个都是从PMC中挑选出来的最优秀的。一旦利奎德成功摧毁了JD，夺取了爱国者系统的控制权，他就会把‘世外桃源’作为他的旗舰，旗下的PMC将会像鬼火一样在全球迅速蔓延开来。到那时，人类的武装镇压就会开始。“斯内克……这是我们阻止利奎德征服这个星球最后的机会。”坎贝尔对斯内克委以最后的重托。

远处，巨大的‘世外桃源’如横空出世般出现在海面上，气势如虹，势不可挡。巨大的舱盖缓缓升起，底下的电磁轨道炮露出那骇人的面目。斯内克和梅丽尔等人已经坐上了弹射器，这将是他们最后的战斗。

为了让‘世外桃源’减缓速度，给斯内克他们一个更稳定的着陆点，密苏里号将所有的火力对准了这艘巨大的战舰，甚至不惜冒着沉没的危险向它撞去。在两者相撞的一刹那，弹射器发射了，准确地将斯内克他们送到了‘世外桃源’的舱体内。

正如之前所料，利奎德早已猜到斯内克他们会用这种方式来捣毁‘世外桃源’，他在这里布置了数倍于正常部署的兵力。密集的兵力压制让斯内克有些喘不过气来，但是在他心中只能牢记着坎贝尔的重托：“这是我们最后的机会。”

斯内克在‘世外桃源’的控制室找到了刚刚失去联络的梅丽尔，她昏迷在地板上，不省人事。但这只不过是一个圈套而已，并且将斯内克团团围住的天堂骑兵只不过是第一波的攻势，斯内克费尽周折才将劣势扭转过来。

正当他以为可以稍稍喘口气的时候，晕倒在地上的梅丽尔站了起来。不，与其说她站起来，不如说是像一个提线木偶一样被拉了起来，梅丽尔举起了手中的手枪，对准了斯内克，又用另一把枪对准自己的脑袋，脸上的表情痛苦不已。这一幕，与九年前在影子摩西岛，梅丽尔被意念螳螂(Psycho Mantis)控制的那一幕何其相似！

就在梅丽尔要对自己的脑袋扣下扳机的那一刹那，不知从哪里飞来一发子弹，打断了那根牵着梅丽尔手臂的提线，原来是秋叶及时赶到。突然，原本被斯内克打倒在地的天堂骑兵们如同鬼魅一般又站了起来，开始向他们攻击！

原来，在背后操纵着这一切的就是“美女与野兽”部队最后一名成员，也是她们的队长——尖叫螳螂(Screaming Mantis)，她拥有和意念螳螂一样的控制活人的意念力，更可怕的是，她还拥有意念螳螂所不具有的控制死人的意念力！她不需要亲自动手就可以把死人和活人都玩弄于股掌之间。

然而与这支部队的其他成员一样，尖叫螳螂最终还是倒在了斯内克的脚下，斯内克的战斗不光是为了自己，还为了梅丽尔和秋叶，还有那些死了也无法安息的士兵们。斯内克剪断了尖叫螳螂所有的提线，让她的悲剧也落下了帷幕。

正如德瑞宾所介绍的那样，尖叫螳螂也有着被战争所摧毁的过去。生活在一个内战不断的南美小国的她，在一次战斗中失去了所有的亲人，而她也被关在堆满了尸体的地下室里。整整十天，没有人来救她，她也没有任何食物，只靠着地板上的脏水保持着水分。因为饥饿，她的精神被严重摧毁，她开始以那些尸体为食，并为自己编造了一个谎言，把自己当作吞噬配偶的螳螂。后来他们把意念螳螂的人格灌输给她，让她成为拥有意念力的战争机器。

斯内克把梅丽尔扶起来，但却找不到秋叶的人影。这时，更多的天堂骑兵再一次包围过来，斯内克和梅丽尔被逼入绝境。

“你先别管我！”梅丽尔将斯内克推开。“这次由我来保护你，快走！摧毁GW……趁我还活着的时候……”

“梅丽尔……”斯内克感到这次也许会是他们俩最后一次见面。

“斯内克，前面的通道里全是微波……”梅丽尔不想让斯内克太悲伤，强打起精神。“这一次，让我来给你殿后。我们会再见面的……即使是在另一个世界……快！走吧！”

梅丽尔把斯内克推开，独自一人抵抗不断包围过来的天堂骑兵。但她毕竟只是孤军奋战，渐渐有些不支。仍然是在这危急时刻，秋叶不知道从哪里又蹦了出来，帮梅丽尔解了围。

战斗中，梅丽尔对刚才秋叶不受尖叫螳螂控制感到奇怪。“强尼，告诉我，为什么意念螳螂不能控制你？”

“我想她可能是利用人体里的纳米计算机来干扰他们的行为，没有纳米基因，就不能控制。”秋叶一边射击一边回答到。“我体内从来就没有过纳米计算机，每一次他们强制注射的时候，我都躲开了。”

“别告诉我你知道这里面的阴谋！”梅丽尔感到惊讶。

“不……我只是讨厌打针！”秋叶的理由实在令人汗颜。

“如果你害怕打针，为什么还要加入我们队伍？”

“我想接近你……为了保护你……”秋叶对梅丽尔开始表白。“梅丽尔……我一直都喜欢你，自从影子摩西岛开始，我对你一见钟情。梅丽尔，嫁给我！”原来秋叶就是当年在牢房里被梅丽尔打晕并扒了个精光的守卫！

“不！瞧你挑的这时候！”梅丽尔一边还击，一边和秋叶斗嘴。“不行，我要按照我的方式来！”

“那是什么？为什么？我哪里做错了吗？”

“强尼……”梅丽尔死死地盯着秋叶的眼睛。“……嫁给我！”

“啊……”秋叶对梅丽尔突如其来的主动显得手足无措。

“我再说一次……嫁给我！”梅丽尔非常肯定。“还有……我想要一个真正的婚礼……有鲜花，有蛋糕……这是我从小的梦想，我想当一个新娘，带我回家，强尼！”

“好的，没问题！我非常乐意！”秋叶高兴得狂喜乱舞。

“嘿！你可别耍我！”梅丽尔立刻又显现出要强的一面。

“不敢……不敢……”他们的热唇紧紧地贴在了一起……

另一边，斯内克在GW机房门前

遇到了他数量惊人的天堂骑兵，他以为这次过不去了。但是，天无绝人之路，每当斯内克最需要帮助的时候，雷电总能及时地出现。他虽然没有了双臂，但是他依然能够战斗！

“斯内克，让我来，我去机房。”雷电不想让斯内克去受苦。“我的身体是机械组成的，我能应付。”

“过道里都是微波，我们中去一个就够了。”斯内克拍拍雷电的肩膀。“你的身体虽然是机械的，但你的心是人类的，你还有你自己的生活，你必须要回去。”

“她对我来说已经什么也不是了。”雷电不愿回忆起罗丝。

“雷电，看看我。”斯内克拦住雷电。“你还年轻，别浪费你的青春，你还可以重新来过。从这里开始，这是我的战斗。是我这样的老家伙把世界搞得四分五裂，把你的生命变成了噩梦，终结它是我的使命。”

“好吧，斯内克……”雷电知道斯内克这次是决意一死了。“我保证不会让她们通过。”

告别了战友，斯内克让奥塔肯从里面把机房的门锁上，他将独自一人面对接下来的路途。门后就是微波通道，这种灼热就好像全身从内到外都在被高温灼烧一样，根本就不是常人所能够忍受的。即使是斯内克这样有着无比坚韧意志的传奇英雄，也几乎无法坚持。天知道斯内克是在用什么样的力量在通道里爬行，而与他一起还在并肩战斗的其他人，也是在近乎绝境的情况下顽强地战斗。

终于，就在濒临绝境的最后一刻，奥塔肯操纵Mk. Ⅲ完成了病毒的输入，一切依靠AI控制的无人兵器，甚至连天堂骑兵都陷入了失控状态。一切都终于结束了，斯内克坚持到了最后的胜利！

然而令奥塔肯始料未及的是，这个蠕虫病毒开始不断地在系统内扩散，不仅仅摧毁了GW，还在不断侵蚀整个爱国者系统！奥塔肯不敢相信看到的这一幕，他也无法解释为什么会这样。随着所有的机器都停止运转，屏幕上突然出现内奥米的身影，这一切似乎都是内奥米所计划好的，她给斯内克他们留下了最后一段影像。

“斯内克……海尔……是你们吗？我希望是你在听。你上传的病毒是利用GW作为沟通渠道来彻底消灭整个AI网络，它用以摧毁全部四个AI以及同它们绑定在一起的核心——JD，只要它们都被消除，这段视频就会自动播放。‘爱国者之子’仅仅是个开始，爱国者正计划用纳米计算机对全人类实现完全‘系统’控制，我有责任阻止这一切。在阳阳小小的帮忙下，她帮助了我，她相信她的天分能帮助你们大家消灭GW。她创造的是一种反AI的‘死狐病毒’，不过这种病毒的名字叫‘活狐病毒’。它利用的是我那些年所创造的纳米基因相对的理论，我们希望解放被捕的狐狸们，让它们在野外自由奔跑。当你们看到这段影像的时候，我恐怕已经不在了，这是种奇怪的感觉，在死后还留下了一条信息要发送。海尔……如果你在听……对不起……我骗了你。像那样欺骗你，比其他任何东西对我的伤害都深，我之前想过向你道歉……但始终没有机会……你让我感受到了活着的快乐。谢谢你，海尔……谢谢！斯内克……听我说……我们的国家再一次成为了一个天真的孩子，新的黎明冉冉升起，现在她能为自己创造一个新的命运。斯内克……这个时刻已经来临，你已经赢得了剩余的生命，玫瑰花瓣即将凋落……”

已经精疲力尽的斯内克昏迷在机房里，他不记得是谁把他救了出来。恍惚中，他好像看到了一个熟悉的身影，利奎德・山猫出现在他的面前，这是他必须面对的最后的宿敌。

“太阳升起来了，斯内克。起来看看，战争结束了。”利奎德对躺在地上的斯内克说到。

“为什么？你本可以阻止我们的？”斯内克对他的出现十分不解。

“阻止你们？我为什么要这么做？”利奎德转过身来。“这正是我所





希望的结局——回到父辈的时代之前，回到零点少校创造爱国者之前。美国、苏联和第三大国签订了秘密条约。他们创立的组织叫作‘哲学家’，通过两次世界大战，它的根基不断延伸，收入不断扩充。在那之后，‘哲学家’发生分裂，集团间开始为他们聚敛的财富争论不休，他们称之为‘哲学家的遗产’，这笔巨额财富后来为零点少校的爱国者提供了创办资金，零点少校寻找着利用他的财富达到统治世界的方法。我们的父亲——大首领——则在摸索着从那个牢笼里解放出来的方法，他的梦想是创造一支拥有自由人权的军队——世外天堂。但因为你，他失败了。九年前，我试图把我们从体内基因的控制中解放出来。四年后，我们亲爱的兄弟索利达斯，试图把我们从爱国者的拟子(meme，一种基因传递信息的因子。译注)控制中解放出来。所有一切都只不过是尝试与失败的一个进程，这都是为了‘世外桃源’，为了从彻底地从‘爱国者之子’的系统控制中解放出来，为了摆脱‘死狐病毒’，为了摆脱‘系统’，为了摆脱ID控制，让我们的思想摆脱那些家伙，那就是我所向往的‘世外桃源’。”利奎德为斯内克注射了一只针剂，这让斯内克又恢复了过来。“是时候了，兄弟，我们的最后时刻。战斗已经结束，但我们还没有解放。战争结束了，但……我们还有一笔账要算。让我见识一下吧，斯内克！”

这是一场宿命的决战，一场纠葛了半个世纪的肉搏，这是旧时代与新世纪的交锋，这是蛇与蛇之间必死的决斗！时间已经停止，生命还在继续，而战斗总要有一个结果。胜者生存，败者倒下，优胜劣汰是自然界不变的真理。

索利德・斯内克，这个继承了大首领劣态基因的克隆战士，总能在逆境中站到最后。利奎德・山猫虽然战败，却好似解脱了一般。“这仅仅是个开始，斯内克。美国将陷入混乱，又会重新回到西部蛮荒时代。没有法律，没有秩序，战火将蔓延至整个世界，人们会战斗，通过战争他们将会知道生命的全部意义。最后，我们父亲的理想——他的‘世外天堂’——就完成了。在某个地方，我知道他一直在笑。我们是人类创造的野兽，除非没有了光，否则影子就不会消失，只要有光，消灭影子也是徒劳的。我是利奎德的灵魂体，而你是他的……就像你的老爹。你干得很好！”利奎德咽下了最后一口气，山猫与蛇的生命一起走到了尽头，虽然这一切不是因他们而起，但他们的逝去也就意味着一切都结束了。

夕阳中，残局正在慢慢归于平静。事情并非像利奎德说的那样，阳阳从爱国者的控制系统中分离出了维持这个社会最至关重要的生命线部分，她在切断爱国者的控制同时保留了现代文明。爱国者的统治已经瓦解，但我们的文明，还在继续，从黎明时开始，在战争中繁荣。周而复始，生生不息。

所有人都获得了自己想要的结局。梅丽尔和父亲坎贝尔重归于好，而她与强尼的婚礼也在伙伴的陪同下美满举行。雷电也被重新修复了身体，而罗丝则带着他们的孩子小约翰回到了雷电身边，她嫁给坎贝尔只不过是一场为了躲过爱国者的戏，坎贝尔因此也付出了不小的代价。不过现在一切都好了，每个人都有圆满的结局，他们都拥有全新的生活，除了我们的英雄斯内克……

圣洁的墓地里，斯内克身着西装，如这一切开始的时候那样。

如同以往，斯内克点燃了一支香烟。

战争已经改变了，他们的时代结束了，他们的战争结束了。

但还有一件事他必须去做，他要消灭他的基因，这是他最后的任务。

斯内克跪倒在大首领的墓前，掏出了手枪，对准自己。

“砰——！”

终章 赤裸的罪恶



"砰——！"

一声清脆的枪响，斯内克倒在了墓地里。

他大口大口地喘着粗气，仿佛刚刚经历了重生一般。没有人不惧怕死亡的恐惧，就算是身经百战的斯内克也不例外。他不知道自己刚才是否真的扣动了扳机，为什么枪响之后他还活着，抑或是已经死亡？

"是的，就这样，还没到需要你离开的时候。"一旁传来令斯内克久违的声音，这个声音已经有很多年没有听到过了，只在斯内克脑海里留有那么一点点残存的记忆，但足以让斯内克想起很多事情。"好久不见了……斯内克。"

斯内克顺着声音望去，一个令他不敢相信的人站在他面前，那件白色风衣，那个右眼的眼罩，还有那个熟悉的声音……在那个瞬间，斯内克以为自己死了，因为只有死人才能看见死人。一个连斯内克自己都不敢相信的名字从嘴里脱口而出："大首领？"

大首领举着"爱国者"（三代中由引领者传给大首领的武器。译注）向斯内克走来，不知眼前这是人还是鬼的斯内克也紧张了起来。两人互相持枪对峙着，空气仿佛都凝固。忽然，大首领松开了手中的"爱国者"，趁斯内克愣神的一刹那，大首领用标准的CQC动作向斯内克袭来。斯内克心说要坏事，但大首领并没有将斯内克擒住，而是将他抱在了怀里。这一刻，斯内克确定自己还活着，因为他感受到了让他居然有一丝亲切感的体温，眼前的大首领不是鬼，而是活生生的人！

"放下这一切吧……我的孩子。"大首领对斯内克轻轻耳语道。"我不是来和你决一死战的，或者我该叫你兄弟？"

"什么？"斯内克对一切都有些难以置信。

"该结束了，该是你放下枪了……好好活着。"大首领轻轻拿过斯内克手里的枪，退掉弹夹和枪膛里的子弹，把枪扔到地上。"一切都因一群老糊涂而起，现在……他们已经都过世了，他们那个愚蠢的时代结束了。我是仅存的一个，而且很快……我也会死去……"

"你怎么还活着？"在斯内克的记忆中，这是被他亲手杀死的——从血缘上来说的——父亲。就算在老妈妈那里看到了他那如行尸走肉般的仅在生理角度上还活着的躯体，也被利奎德付之一炬。斯内克越来越不敢相信他所看到的一切，因为每一次都会有人来颠覆他往日的记忆。

"利奎德烧掉的躯体……不是我的。"大首领明白斯内克心中的疑惑。"那个躯体是克隆体……索利达斯。"又是一个令斯内克惊诧万分的名字，在那次曼哈顿事件里，斯内克亲眼目睹索利达斯从联邦纪念堂的屋顶坠下，不过既然大首领都可以复生，索利达斯的存活似乎也不是什么令人惊奇的事情了。

大首领继续向斯内克说道："他是一个完美的克隆体。零点少校和随之而来的代理AI们都把索利达斯当成了我。我被植入了纳米计算机，通过代理AI——JD让我一直被保持在永久沉睡的状态。他们将我完整地密封起来，不仅是我的身体，还有我的意识，这种技术和他们用于束缚你遇到的'美女与野兽'部队成员的技术相似。为了让我再一次苏醒……那个系统必须毁掉。左轮山猫和夏娃想要做两件事：一个是让我复活，一个是终结爱国者，那就意味着要摧毁AI还有杀了那个人——JD和零点少校。就在你把病毒载入进GW前（指二代中斯内克将奥塔肯的妹妹艾玛制造的病毒输入GW的事件。译注），通往JD的路被打开了，不过仍然必须要通过GW的物理结构才能到达。就是那时，我们终于知道了零点少校的位置……对我，对他们，对内奥米……没有什么比这更重要。为了把他们的伟大计划推上轨道，夏娃从他们那里偷出我的身体，并用利奎德和索利达斯的身体残部代替了我缺少的部分。而左轮山猫……为了欺骗系统……利用纳米计算机和心理治疗把利奎德的人格灌输到他自己上，通过催眠暗示把自己变成了利奎德的精神控制体。由于我们在纳米技术、信息和基因控制上的发展，他们始终无法达到随意控制人类的目的，更不必说把一个人完全变成另外一个人。在特定的条件下，有的人可以被要求在举止投足间模仿另外一个人。猫……沉醉于扮演着蛇的角色，这一切都是因他而起——零点少校。"

说到这里，斯内克才注意到，在大首领身后，有一位垂暮的老人端坐在轮椅上，靠着输送的氧气维持着他那已经没有任何意识的生命，他就是在夏娃和大首领口中的一切的罪魁祸首——零点少校。

"零点少校老了，到最后，他的'爱国者'系统通过没有实体形式的网络来运作。代理只是零点少校所创造的巨大环路的一小部分，以盈利为目的的企业、还有包含了军事产业等多元化组成的研究机构也是其中的一部分。它们通过代理机构控制预算的自动分配，而账目被爱国者掌控着。这个网络覆盖了从武器的研究与开发一直到投资生产与销售的方方面面，它涵盖了个体、企业、甚至保护他们的法律，政治与经济在这个同样压倒性统一制度的复杂度面前变得一文不值。我想没有人会意识到这全部都是一个圈套……为了形成一套纯粹的标准。爱国者就是那些标准——一个神经网络归总成它最简单的形式，那就是他们真正扮演的角色——不受个人意愿影响不会轻易改变的统一体。但是有一天，那些规范突然偏离了原来的模式，开始变异，这就好比一个新生命的诞生，系统找到了一条新的自我繁衍途径——战争。爱国者们一手创建的用于他们统一大业的标准很快就变成了依赖于单独的商业上——战争经济。与此同时，出于政治需求而建立的'更干净、更安全的战场'提供了一个便利的催化剂，这样'系统'就不再受零点少校或者其他任何人的意志掌控。就在那时，以AI为表现形式的这个'标准'——也就是零点少校的意志继承者——便开始再生并具备了他们自己的生命。零点少校的最初意图是继承引领者的遗志，创造一个没有战火的国家，一个里世界，但他的继承者放弃继承他的意志。最后，JD变成了属于自己的特殊时代，肆意地传播它的意志。而这个时代选择利用在这之前出现的产业和数字化革命所积聚的巨大力量通过经济手段取代国家，这个时代诞生了一场扭曲的经济革命——战场革命。它创造了一个没有实体的新世界，在这个新世界中，不再有信仰、法则、理想……甚至连引领者最珍爱的东西——忠诚——都不复存在，只剩下战争经济。这是一个判断力上的巨大失误——一个零点少校所不可能预见到的错误。"

"随着美方系统进入崩溃的状态，爱国者的社会又回复到一片空白。这个人就是所有一切的根源，然而他已经意识不到了，他完全不知道自己把世界推向了崩溃的边缘。即便连同我们之间天大的敌意……有意思……现在我居然又一次和他面对面。仇恨没有了，我所有的感觉就只有深深的惆怅，和怜悯。零点少校真的憎恨我？或者……他害怕我？现在问他太迟了。'爱国者'原始的成员：空降护理、希金特、夏娃、左轮山猫……他们全都去了，只剩下零点少校。世间万物都有它的开始，但它不是从1开始的，在那之前还有一段很长的时间。混沌中，世界诞生于0。当0变成1的那一刻就是世界涌现出生



命的一刻，1变成2，2变成10，10变成100……把所有的一切回归到1解决不了任何事，只要0尚在，1最终会再一次增长到100。那么……我们的终点……就是消灭0（零点少校的原名Zero在英文中即为0。译注）。即使再强大的爱国者也是从一个人开始的，随着那个人的欲望逐渐膨胀，吞并技术开始操纵经济，当我们意识到我们创造了一只野兽时已经太晚了。我们曾经帮助0……变成100，他的罪恶，就是我们的，为此……我要亲自收拾这一切，把0变回到虚无……”

话毕，大首领轻轻扭动了氧气管的开关。零点少校的身体因为生理的本能而开始挣扎与抽搐，这一幕显得过于残酷，然而对于这样一具已经没有任何意识的躯体来说，这样的结局也许能让他早一点告别痛苦。大首领按住零点少校那抽动的身体，在他怀里渐渐平静下来……

斯内克看着已经告别了这个世界的零点少校，抬头问大首领：“你也要选择这样的结局，是吗？”

面对这个疑问，大首领的语气显得更加坦然：“你已经杀了我两次（指《Metal Gear》和《Metal Gear 2 Solid Snake》中斯内克两次剿灭最终BOSS大首领的情节。译注），今天将是第三次。零点少校植入到你体内的死狐病毒已经开始在我的体内侵蚀，而实际上，杀死夏娃和左轮山猫的，也正是你体内的死狐病毒……内奥米……她告诉了我……一切……”说到这里，大首领的表情突然异常痛苦，捂着身体几乎瘫倒在地上，这一幕让斯内克想起在影子摩西岛上那些感染了死狐病毒的状况。“他们又来了……他们利用你来杀了我……爱国者……不……是他们的代理……为了置我们于死地……他们又用了同样的方法……他们终究不过是一道程序……他们所做的一切都是在周而复始地重复同样的模式……”

大首领几乎瘫倒在地上，他已经没有力气再站起来了。“帮我个忙好吗？带我到她那儿去……”大首领望着墓地里引领者的墓碑，她的终结，也是他的开始，而现在，他希望回到一切的开始。

斯内克扶起大首领，踉踉跄跄地向引领者的墓碑走去。大首领现在说话已经都很困难了：“还有一件事内奥米让我告诉你，关于……你体内的旧型死狐病毒……已经变异了。你体内的新型死狐病毒不断地繁殖，也此同时，它也在阻止旧的……变异的死狐病毒的再生。新的死狐病毒正在根除旧的，在内奥米的深入研究下，她确认了这件事。变种正在减少，不久之后，它们就会彻底消失。”

斯内克问到：“这是不是意味着变种将不会引发传染？”

“只要你还活着，它就会存在。话虽如此……这过程会周而复始的。某一天，新的死狐病毒也一样，会开始变异，然后变成一个新的威胁……但……除非你能活到那天……”斯内克把大首领扶到引领者的墓碑前，让他依靠在这个对她来说既是母亲又是老师更是恋人的女人怀里。

“我会死吗？”斯内克意识到自己问了一个很愚蠢的问题。

“每个人都会死，你不能阻止，你也无法逃避。”大首领挣扎着，想站起来，斯内克扶着他。“听我一句忠告，不要……不要浪费你从战斗中幸存的生命。我从未把你……当作我的孩子一样看待，但我总是把你作为一名战士来尊敬，还有……作为一个男人，如果你能回到当时我的处境，你也许不会犯我所犯过的错误，自我亲手杀死引领者的那天起……我已经死了。”

大首领想起了当年他亲手对引领者扣动了扳机……虽然这是遵照引领者的遗愿，但亲手杀死她的最爱依然是他无法摆脱的罪恶。他挣脱了斯内克的搀扶，跪倒在引领者的墓前。“引领者……你是对的，不是要改变这个世界，而是要竭尽全力让这个世界顺其自然。要尊重其他人的意志……并相信自己，这就是你一直为之而战的吗？我终于明白你所做的一切背后的意义了，我终于明白你勇气背后的真相……”

大首领挣扎着再次站了起来，虽然很艰难，但是他推开了斯内克的帮助，他要用自己的力量站起来。他做到了，像一个男人，像一名战士，像一位爱人，他庄严地站在引领者的墓前，向她行了一个标准的军礼。“该是我离去的时候了，随我而去的，还有这场徒劳的战争的最后一丝余烬，以及这些最终的罪人。一旦罪恶回归到0，一个新的未来将会诞生，那个新的世界，是属于你的，不是作为一条蛇……而是作为一个人。”

大首领向斯内克伸出了右手，试图把自己最后的意志传达给斯内克，然而还未等斯内克握住他的手，大首领再一次瘫软在他的怀里，这也许是他最后一次站起来了。“记住……零点少校和我……利奎德和索利达斯……我们都为自己的自由进行了一场旷日持久的，充满血腥的战争。我们为了从国家中、从系统中、从‘标准’中、从时代中获得自由而战，但无论我们付出了多大的代价，我们惟一找到的自由……就是深陷其中……被那些限制所束缚。引领者和我或许选择了不同的道路……但最后我们都被困在同样的牢笼——自由里。但你……你已经获得自由了，你现在不再是任何人的工具，不再是任何人的玩物，你不再是命运的囚徒，你不再是战争的种子，是时候让你用自己的眼睛看看外面的世界了。你的身体……和你的灵魂……都是自己的，忘掉我们……活着……为你自己，找到生命的全新意义……”





大首领从口袋里掏出自己最喜欢的雪茄，却再也没有力气能点着它。“引领者……你只需要一条蛇……不，这个世界最好不要再有蛇了……”斯内克捡起滑落在地上的雪茄，亲自为大首领点燃，送到了自己父亲的嘴里。大首领深深地吸了一口，这是他生命中最后一口雪茄。“这雪茄味道不错，不是吗？”

雪茄从大首领手里滑落，这位见证了从冷战到数字时代变革一直到战争经济时代的伟大的战士，在这一刻走到了生命的尽头。而我们的英雄斯内克，也在此时完全地放下了他身上背负的所有本不应该让他背负的所有负担，大首领的话依然回荡在他耳边：“为自己活着，找到生命的全新意义……”

最后的对话

斯内克，等等！你忘了这个……

不用了，谢谢。我已经戒掉了。这些东西会毒害年轻人的。

你要去哪？我们的战斗已经结束，对我们来说已经没有什么事可做了。

不。还有一件事我必须去做。我要看着这个时代的落幕，看看未来带来了什么。

听起来不错，我和你一起去。

奥塔肯，我马上就要死了，你没必要跟来。

你自己说过的，斯内克，在你身上没有任何东西可以传递给下一代。没有基因、没有拟子……你是人造的……你是一只野兽。

我知道……蓝色的玫瑰。对我来说，可没有“美女与野兽”那样圆满的结局。我剩下没有多少时间享受生活了……就像一只野兽。一个记忆中的影子，一个过去时代的影子……

非常正确。所以你需要我，作为一个见证人的身份。总要有人去见证你最后的时光，有人去传承你的故事……虽然我不是惟一的见证人，但我会记得你身上所发生的一切……并且将同你一起走到最后一刻。另外，你不会让我一个人忍受阳阳的煎蛋，是吧？

快点来！做好了！它们看起来……美味极了，就像太阳一样……又升起来了。



胜负师：关于E3的评论，相信大家已经看了不少。这次罗炜同学的《死水微澜》没有主讲E3过后的业界大势，而是立足于软件，以亚洲玩家相对比较关心的日式动作游戏和日式角色扮演游戏为出发点，谈了一些个人看法。不管说得在不在理，也算是代表了一部分玩家的心声。至于以精短杂文见长的张博武，终于又有新作问世，由斗剧比赛、角色使用率探讨游戏目的性等问题，具有小张同学一贯的风格。“机战饭”不死乃神子利用简短的文字将庞大的“《机战》系列”用数字和字母的形式数了一遍，也有一定的特色。这里需要说明一下，因为上期时间间隔比较长，所以自由谈收到了不少稿件，因为千古不变的版面原因，部分稿件得往后安排一两期，希望热心投稿的玩家理解和见谅。（投稿及意见信箱：tt@ucg.com.cn）

死水微澜

E3 2008闭幕后的个人零碎感想

文 罗炜

三红不除，余心难安

因为我去年已转职为“高清饭”，对“真·次世代主机”一视同仁，可惜X360没有大陆版行货，“三红”修理真的很麻烦。再说我钱挣得也不多，自然也没魄力一口气买10台X360堆床底下，红一台就扔一台。在没得选择的情况下，我只好优先考虑不大容易出问题的PS3。所以我根本就没去看微软E3 2008新闻发布会的网络直播，结果错过了Square Enix社长兼执行董事和田洋一先生的精彩表演，这不禁令我扼腕叹息。

其实早在数月前，我在与网友神聊海侃时就谈到了“《FF X Ⅲ》是否会跨平台？”这一话题。当时我的观点是“《FF X Ⅲ》跨到X360上对SE和‘《FF》系列’肯定是有百利而无一害，但是必将拖慢PS3全球销量的步伐。”所以我最希望看到的结果是《FF X Ⅲ》由PS3独占，欧版发售数月后再发表跨平台的《FF X Ⅲ 国际版》，就像五年前的《潜龙谍影2 实体》那样，只可惜……

还好X360版的《FF X Ⅲ》仅在北美和欧洲发行，对我这个除了《生化危机》、《潜龙谍影》和《战神》这三大系列以外其他游戏都优先考虑日版的大陆玩家而言没有任何意义，除非微软真能把繁体中文版的《FF X Ⅲ》搞出来。况且PS2上的“《FF》系列”有个“优良”传统，那就是资料篇只在亚洲地区发行，《FF X 国际版》、《FF X－2国际版+最终任务》、《FF X Ⅱ国际版 黄道职业系统》皆是如此，倘若SE打算保持这一传统，那么《FF X Ⅲ 国际版》将不会有X360版。

一想到这茬，我顿时觉得“头顶青天”，并“为之狂喜乱舞”。X360玩家拿到了美版和欧版又怎样？想玩到完全形态的《FF X Ⅲ》还不是照样得买台PS3？而且“《FF》系列”的美版通常要比日版晚好几个月，欧版比美版更晚，和田洋一说《FF X Ⅲ》的美版和欧版将会同时发售，那就更不知道要拖到什么时候了，说不定当国内的PS3玩家把《FF X Ⅲ》日版的最终武器和隐藏召唤兽都收完了，隐藏BOSS都杀干净了，甚至连《FF X Ⅲ 国际版》都预定好了，X360玩家还在看美版的宣传影像呢！

就算《FF X Ⅲ》、《FFVersus X Ⅲ》和《MGS4》都被微软挖过去了，那X360不是还有“三红”吗？（编注：60GB新型号X360是否有“三红”现象尚未判明）两台主机的软件阵容差不多，国内的价格也差不多，我干嘛要选产品质量“差很多”的X360？就为了5块钱一张的盗版碟？实事求是地说，盗版对国内绝大多数玩家（包括部分国外玩家）而言确实极具诱惑力，对我也一样。要是没有“三红”，买台PS3来玩正版的PS3独占游戏，买台X360来玩盗版的跨平台游戏和X360独占游戏也不错。只可惜在“三红”这堵“不可逾越之壁”面前，跨平台游戏的数量再多，级别再高，种类再丰富，在我眼里也多去几次包机房。

要我说啊，微软要挖墙脚就挖彻底点儿，直接在那些“名作神作超大作”的包装封皮上盖个“ONLY ON X360”的戳儿，到时候别说“三年保修”，哪怕只有一个月质保，那些核心玩家也得乖乖地掏钱。就拿我来说吧，要是Capcom明天就宣布《鬼武者》正统续作由X360永久独占，连PC版都不出，那我只好在游戏发售当天买一台二手X360，日以继夜地奋勇冲关，赶在机器报废以前把游戏彻底圆满，然后再将X360转手卖掉。不过话说回来，要是凭借银弹攻势把这些“名作神作超大作”都独占了的话，好不容易才实现盈利的微软娱乐部门恐怕又得亏损了。



猫叔吹着笛子来



X360版《FF X Ⅲ》于北京时间7月15日凌晨在微软E3 2008新闻发布会上发表以后，国内的游戏论坛顿时沸腾起来。各阵营FANS纷纷竖起旗帜，擂响战鼓，噼哩啪啦搅作一团，吵得不可开交。

在这种局势混乱人心躁动的时候，难免有人趁机煽风点火，造谣滋事。7月15日当天，在某游戏网站的“业界讨论区”里，就有一位“业内人士”声称SE在次日凌晨的任天堂新闻发布会上还有重磅炸弹要扔。其实在游戏论坛里，自称“业内人士”的网民真是数不胜数，财务、人事、行政等部门的管理人员是“业内人士”，游戏策划、美工、程序员和测试员是“业内人士”，前台接待和内勤文秘也勉强算是“业内人士”。这来路不明真伪难辨的“业内人士”一多，爆料的可信度就很成问题了，所以在7月15日深夜，我是抱着“不可不信，亦不可尽信”的心态打开任天堂E3 2008新闻发布会的网络直播页面的。

“《DQ Ⅸ》给了NDS，《FF X Ⅲ》给了PS3和X360，SE还剩什么‘重磅炸弹’？《王国之心Ⅲ》还是《FF Ⅶ Remake》？”《王国之心Ⅲ》给Wii的话我没有任何意见，独占都无所谓，只要和田洋一不跑上台来公布《FF Ⅶ Remake》就好。《FF Ⅶ Remake》这款游戏要是出在PS3或X360上，还有可能缩水移植给Wii，就像《忌火起草 解明篇》那样，但是假如出在Wii上，那多半就不会强化移植给“真·次世代主机”了，就算移植了，游戏素质能有多大提升都还很难说，DC版《生化危机2》的“精细”建模我还历历在目呢。

当然《FF Ⅶ Remake》出在Wii也不见得就是件坏事，宫本茂在接受海外媒体的采访时就曾坦言“Wii基本上就是一台拥有神奇遥控器的NGC”，而NGC的机能又要比PS2强一些，假如《FF Ⅶ Remake》登陆Wii平台，那画面肯定要比《FF X Ⅱ》好。在硬件方面，Wii的盗版现在已经很成熟了，机器质量也没有问题，收一台二手机，把《FF Ⅶ Remake》敲骨吸髓彻底榨干以后，机子留着当Home Party专用游乐器也不错。惟一的遗憾就是在索尼E3 2005新闻发布会上播放的《FF Ⅶ》机能演示影像或许没法在PS3上重现了。

值得庆幸的是这场乏善可陈的任天堂E3 2008新闻发布会最终是以“猫叔吹着笛子来”作为压轴大戏，而不是浩瀚夜空中的璀璨星光。说实话，当发布会结束时，我真有一种如释重负的感觉：



没有《FFⅦ Remake》，没有《王国之心Ⅲ》，没有"《鬼武者》系列"正统续作（Wii Sports Resort的剑道游戏演示把我吓出了一身冷汗），既没有我期盼已久的游戏，也没有从PS阵营叛逃的大作，对这个结果我非常满意，甚感欣慰。任天堂还是继续在健身异质领域那片"蓝海"里畅意遨游吧，千万不要再回到家庭娱乐终端这片竞争激烈的"红海"里来了。

It's not over!

去年这个时候，我对PS3的期望并不高："《真·三国无双5》、《鬼泣4》和《MGS4》发售以后就购入PS3。"没想到……不，应该说我在《真·三国无双5》发售前就预感到了这款游戏很可能是颗地雷，但我没有料到这竟然是一颗足以使日本地图重新绘制的N2爆弹，而非我先前推测的反步兵定向地雷。

于是在今年三月间，我又将目标修正为"《MGS4》和《FF XIII》发售以后就购入PS3。"谁知《MGS4》上市才半个多月，PS2版《真·三国无双5 Special》就公布了，追加新剧情、新关卡和新动作模组。照KOEI以往的行事作风，PS2版的《真·三国无双5 Special》10月2日发售，PS3版的《真·三国无双5 猛将传》应该会在年底公布，并且赶在2008财政年度结束前发售。假如我拥有一台PS3，那么从2008年6月到2009年3月，在这漫长的九个月里，就只有《鬼泣4》和《MGS4》这两款游戏可玩，那是何等悲惨与凄凉的境地。

在软件方面索尼暂时无能为力，就算在E3 2008期间发表《战神III》，也不可能在2008年12月31日前发售，《抵抗2》、《杀戮地带2》这样的打枪游戏未必人人喜欢。所以我对索尼新闻发布会惟一的期待就是——降价！通过大幅降价来提高PS3装机量，改变PS3在日本市场萎靡不振的局面，从而增强第三方厂商对PS3的信心。不要让现在还是PS3独占的《FF Versus XIII》还没发售就变成跨平台游戏，不要让现在就已经是跨平台游戏的《生化危机5》变成"X360限时独占"，不要让《星之海洋4》那种先发表X360版，然后再根据销量决定是否移植给PS3的墙头草继续出现。

有一个事实你我都知道，那就是PS3正在逐渐缩短与X360的销量差距，从PS3刚发售时的1000万台，到2007年6月底的800万台，再到2008年6月底的600万台。微软已将好牌出尽，《战争机器》、《生化奇兵》、《光环3》、《忍者龙剑传II》……一连串独占大作都没能确保X360的先发优势。"索饭"里的激进派因此坚信PS3明年就会将X360踩在脚下，哪怕是最为谨慎稳重的温和派，也不过将"V-Day"推迟到了2010年3月31日。在这种形势下，假如索尼在E3 2008新闻发布会上宣布将40GB版PS3的建议零售价降至299美元，相信会是个机会。

"我的意中人是个盖世英雄，有一天他会踩着七色的云彩来娶我。我猜中了前头，可是我猜不着这结局……"结局就是PS3降价了，但降的不是40GB版，而是80GB版。在我看来，这次调价其实跟"深圳房价下跌30%"没啥区别，买不起房的低收入阶层依然买不起房，买不起399美元的40GB版PS3的玩家依然买不起同等价格的80GB版PS3。当然，对于1400多万已经购买了PS3的"索饭"们来说，等着接收PS3版的《忍龙IIΣ》和《星之海洋4 导演剪辑版》就行了。

绿叶的舞台

2008年8月，斗剧再临。尽管无法亲临现场为国争光，自己平时在钟爱的格斗游戏上投入的时间也实在有些寒碜，但决赛在即的氛围仍让我这格斗"伪非"的"斗魂"情不自禁地熊熊燃烧起来。于是决定把以前走马观花的斗剧07决赛录像找出来再回味一番，为斗剧08的饕餮盛宴做好准备。

"熟人真多啊！"这是在仔仔细细看完大约十多个G的视频让自己的精神和肉体都承受了超越极限的"试炼"后我得出的结论，当然另一个无关痛痒的结论则是其实看比赛比亲自参加比赛也轻松不了多少。除开在国内没什么人气自己也不熟悉的《阿尔卡那之心》和《金属之血》外，其他参赛游戏看到后来都已让我麻木，基本上闭着眼都能猜出接下来登场的是谁。《灵魂能力III》里的御剑、雪华、艾薇、希腊姐妹花；《KOF98》里的八神、大门、神乐、陈国汉、克里斯；《铁拳5DR》中的严龙、恶魔仁、平八、史帝夫；还有《SF3.3》中的阴、肯、春丽……



一枝独秀不是春，百花齐放才是我们热爱格斗游戏的理由，否则游戏公司也不会憋足劲在续作公布时大肆宣传新加入的人物。独具魅力的角色，丰富多彩的技巧，还有以《铁拳》为代表的血肉丰满的故事情节，这一切都让一款格斗游戏不至于只为纯粹为K.O而生。但正如世上没有真正完美的游戏一样，制作人员也不可能保证所有格斗游戏都有完美的系统和绝佳的平衡性，于是便有了玩家间不成文的S级角色到C级角色之分，然后到了真正比赛第一游戏第二的斗剧上，除开《GGXX ACORE》和《VR战士5》的角色使用频率相对平均外，其他那些出招硬直长的，伤害输出低的，华而不实的废招多的，甚至块头大转身慢的所谓C、D级废柴角色便被选择性地无视了，纵使泪飞顿作倾盆雨，这些可怜的男女或动物们到最后还是得承受连存在感都已变模糊的悲惨结局……



诚然，当游戏变为竞技项目开始关乎个人利益和国家荣誉时，我们无权质疑参赛选手们的选择，只是千篇一律的人物和公式化的套路多少还是让人感到一丝游戏"变质"的无奈。毕竟在秒间定胜负的格斗舞台上，如《铁拳》那招牌式的十连基本就成了聋子的耳朵，拉开、试探、防守、浮空、K.O成了所有选手必循的铁则，其中最好玩的莫过于两个严龙的对决，这边厢逮住机会浮空接如来神掌连推撞墙，差不多三分之二HP被打没了，紧接着那边厢再逮住机会如法炮制，最后抽空再补上两拳，比赛结束。看到这我边笑边叹气，不知那些含辛茹苦的制作人目睹自己千锤百炼的出招表都被选手们扔到了爪哇国时会作何感想。同样类似的场面还有《SF3.3》里两个春丽的竞相展翅以及两个阴一声"呀嘿"后的暴力终结……谨慎再谨慎，然后抓住破绽一剑封喉，"天外飞仙"的真谛在斗剧的赛场上得到了完美的诠释，参赛游戏中只有头顶"最华丽2D格斗"光环的《GGXX ACORE》不辱使命地贯彻了大开大合的Show Time式对攻，在极快的节奏转换中用一场场眼花缭乱的绚丽斗技刺激着我那昏昏欲睡的神经。回首六月的欧洲杯，基本上也是"全攻

全死，不攻不死”，直到决赛才由之前普遍不看好的西班牙划上了稍显另类的句点，而反复修改规则提倡进攻至上的NBA，一进入季后赛也纷纷扛起了“进攻赢得比赛，防守赢得冠军”的大旗，看来不管是哪种形式的GAME，只要踏上了“Win or go home”这条不归路，都难逃这样的定律。

作为影响力日渐广大的比赛项目，斗剧在带给我们一场场精彩纷呈的比赛同时，也在潜移默化中传递着这样的信息：XX人物一定很强。为什么？因为参加比赛的高手都用他／她／它。于是刚接触此类游戏的玩家或像我这样没有太多时间去仔细研究一款游戏的爱好者便会不知不觉放弃对其他角色的使用和研究，转而投向那些经过了高手们在实战中“质检”过的角色，这样的结果则使那些强者之外的绿叶们怎么折腾也变不了红花，除非像本届欧洲杯那样出现土耳其和俄罗斯这类的黑马，否则在标榜着“创纪录”的60个甚至80个角色的格斗游戏中，那些“陪太子读书”的绿叶们将永远只是一个个数字化的符号而已。

“我希望小孩能赢我，因为他是中国的未来。”记得刚在杂志上看到程龙的发言时我的第一反应是感动，第二反应则是作为大哥你就不能说说下次请小孩去北京吃烤鸭之类的话吗？再看看比赛中的选手们，组队参赛身边有个伴的还好点，其他“独闯龙潭”的个个面沉似水，仿佛摆在眼前的都是待解的哥德巴赫猜想。只有一位在《灵魂能力Ⅲ》中选扎萨拉梅尔的选手自始至终都很轻松，这位和所选角色一样包着头巾的搞笑小子也成了中国选手之外给我留下了深刻印象的人，因为似乎只有他洞悉了“就算比赛压力再大，我终究还是在玩”这一理应作为主旋律但在赛场上却成了陪衬的游戏本源。

斗剧08，决赛在即。尽管希望不大，但我还是期待在这次的赛场上能多看到几片带着童心的绿叶闪亮登场，因为我们爱格斗，因为，It's just a game!

文 张博武



从第1次到第N次，从A到Z



这个宇宙中，有一种生物被称为“机战饭”或“萝卜控”。他们大多都有一些共同特征，男性荷尔蒙分泌异常旺盛，很多时会不分场合地喊出某句热血的必杀技台词；对可驾驶型或人工智能的机器人有着近乎疯狂的偏执，通常房间总摆几个机器人模型用来自行联想有关作品中的某个振奋人心的场景。“《机战》系列”游戏在这些人心目中有着至高无上的地位，逢出必买。借着刚发售不久的《机战AP》，让我们回忆一下过往17年间一直不灭的钢之魂。

可曾记得爱，在1991年和这个系列的《第一次》热血接触。那时候，日本机器人动画已经发展多年，《高达》、《万能侠》等脍炙人口的作品一直被传为佳话。于是某位“萝卜控”想出来一个大杂烩，将原先风马牛不相及的钢铁巨人集中在一起，来一场热血的舞台剧。由于各个作品的世界观不一，机械设定也无法统一，于是巧妙地利用《SD高达》的设计来将所有机器人Q版化。高大威猛的钢铁巨人被Q版后不但不突兀，而且颇有协调感，并成为以后的传统。因为是首作，并没有设定剧情，更去掉驾驶者，连“精神”也未被制作出来，但这已经开始了这系列无尽的华尔兹。

脱胎换骨的《第二次》终于有了机师，加入原创剧情和角色。后来还为正树、白河愁、比安博士等大家耳熟能详的角色创造一部外传，人气之高不能忽视。最终话“晓之决战”更是让玩过的人终生难忘。首次加入“精神”和MAP武器让战术灵活多变。

《第三次》和《第四次》都加入分支选择，《第三次》增加机体改造，《第四次》还加入让人喜闻乐见的原创主角和主角机。当然，还有个《64》，可惜由于普及率问题，国人很难一睹芳容。

系列喜欢以英文字母做作品后缀名，从A到E，作品就有七八作之多，而且可以视为系列中众多的第一次。《机战A》，第一款在GBA上登场的作品，可惜品质回到PS初期水平，好在现在PSP版让它重获新生。《机战COMPACT》是首款在WS上登场的作品。可是主机的受欢迎程度决定了“《COMPACT》系列”举步维艰。《机战α for DC》，即使是行将就木的DC，眼镜厂也要染指一下。《机战EX》虽然之前已有作品在SFC上登场，但系列中首次可自由选择章节进行且主线剧情基本完全地围绕主角实属首例。还有GBA的《机战D》，加入的奖励关卡纯粹考验玩家对系列系统的熟悉程度，只有真正的“机战饭”才能在不看攻略的情况下完成全部内容。只是这作很有量产的味道，并未能给人留下太多印象。

从F到J，可以说是系列中最经典的部分。《机战F》和《F完结篇》有着系列中最具深度的剧情。至于《第二次机战G》则被众人捧为掌机上的最高杰作，取得V2高达全装备型及G高达习得石破天惊拳至今仍让众多“机战饭”津津乐道。《IMPACT》作为PS2的先锋，其素质没让人失望，而WS的《COMPACT 1·2》移植加强版，长达101关和高难度让人重拾《F》时代的感觉。《机战J》是GBA上最后一作，也是GBA上最好的《机战》。虽然缺少语音和画面稍显简陋，但作为一款机能有限的掌机上的游戏，它已经尽了120%的努力。

从M到W，这些字母代表着眼镜厂的创新精神。《机战MX》其实并不出众，但基本不缩水地移植到PSP上这不能不说是一个新的尝试。只是用关闭语音来节省用电量的设定，确实让人有点啼笑皆非。“《OG》系列”是以全原创角色为卖点，并且在GBA上热卖后，加入了双人小队系统，转战至PS2继续大卖，由此可见玩家对原创角色的重视程度。《Scramble Commander》(特勤司令官)是厂商另辟新路的产品，可惜产品如其名，玩家在操作过程中必须“特勤”，经常因为AI的愚蠢行为而忙得不可开交。除了机体以真实比例表现以外，有别于传统的玩法也会令玩家有所不适。《机战W》是NDS上的首作，不过对触摸屏的应用不多。至于《机战XO》作为X360的鼎力之作却反响一般，虽然加入网络对战确实是一件美好的事情，但事实证明这种“走格子”游戏还是有别于真正的棋类比赛，棋子间实力的不平衡让许多玩家浅尝辄止。

许多的读者看到这里肯定会有一个疑问，是否还有几个作品没讲？对，α作为系列中一个重要分支。从PS上第一作焕然一新后，系列从此走上一个新的台阶。3D画面地图，精致动感的战斗画面，热血经典的配乐，众多人气角色机体，老少咸宜的难度设置，这些都一直作为系列的标准。3个作品加一个外传已经在“机战饭”心目中具有不可取代的地位。

不管怎样，眼镜厂是一个在稳步前进的同时，还在固有基础上力求创新的厂商。现在新的作品已经公布了，被命名为英文字母最后一位《Z》，极有可能这是PS2上最后一场超级机器人大战，但这绝对不是“银河的终焉”。我们相信“《机战》系列”会有更加光辉的明天。

文 不死乃神子



本期博客



纱迦

八月狂想曲

纱迦发表于
2008.8B（总第208期）

· 写在前面 ·
FOREWORD

写这篇“编辑部落”的时候，奥运会正开得如火如荼。中国的金牌数不断攀升，搞得大家上班都心神不定。每天中午的《灵魂能力Ⅳ》对决也因故取消，改为一群人围观奥运比赛。要不是杂志还得正常出版，真想抛开一切俗事痛痛快快看个够啊！（笑）

都说奥运会是重在参与，不过我转念一想，我现在的生活里，也就游泳还算是和奥运会沾点边的。不过人家游泳是为了成绩，我游泳是为了消暑兼健身，大有上下之别。不过别看我现在这个样子，想当年偶也曾经是一名游泳健将哦！这回的博客，我想随便扯点和运动有点关系的东西，还望大家捧个场。

· 最近发表 ·
LATEST TOPICS

我的运动员生涯

话说我小时候有一段时间跟着父母在山区待了一段时间。那个地方是一个土家族苗族自治州，每年都有州立运动会。我从小就喜欢游泳，父亲也极力支持，理由很简单：长江边上长大的孩子，能不会游泳？我对游泳兴趣也很大，既凉快又能锻炼，更重要的是有一群小伙伴都要去游泳。

结果一来二去，我被一个潜伏在游泳池的教练给看上了，结果没几天，他就摸到我家，开门见山地说想要我学游泳。要学游泳的话下午就不能上课，得去训练。当时我还是小学生，课程轻松无比，因此家长倒也不反对。结果训练了三个月，就到了州立运动会的日子，我参加了该年龄组的100米蛙泳和100米自由泳的比赛。

本来我的强项是蛙泳，不过在比赛中因为训练时留下的习惯性动作，在蹬腿之后两腿会轻微地击水，被裁判认定为犯规，取消了成绩。好在在接下来的自由泳比赛中，轮到对手犯了规，结果拣到一枚金牌。

说是金牌，其实是没有真正的金牌让你拿的，只是拿到一纸证书、一个小奖章以及一块大毛巾作为纪念。不过当时自然是很高兴的，我的教练后来又上门想让我转到体校去。不过这回我的家长没有同意，他们依然认为上大学才是最佳出路。如果当时他们同意的话，估计今天我的人生就是另外一个样子了。（以我现在的情况来看，估计最后会默默无闻、消失在历史的长河之中……）

我为时不长的运动员生涯就这样完了，不过关于这件事后来还有两个小插曲：一是我当初在游泳队经常欺负的一个女孩，上初中时和我在一个班上，后来才得知她是我们校长的女儿，当我得知这个事实时险些没把我吓晕过去；另一个则是我的游泳启蒙教练后来因为猥亵女生被判了刑……

我身边的奥运冠军们

从1984年许海峰一枪破零，到2008年郭文君拿到女子10米气手枪金牌，中国一共拿到了115枚金牌，正式超越日本，成为亚洲之王。不过日本首夺金牌是在1952年赫尔辛基奥运会，而中国事实上只用了24年时间就超过了日本56年的成绩。

24年时间不算太长，绝大部分金牌得主一直活跃在人们的视线里。我的家乡就是一个盛产奥运冠军的地方，因此对于奥运冠军们的故事，那是从小就耳濡目染的。这些奥运冠军其实平时就生活在我们身边，只是通过奥运会才变得妇孺皆知。

我第一个知道的奥运冠军是周继红，她是1984年洛杉矶奥运会女子跳台跳水金牌得主。她当时还是我家的街坊，当她在奥运会上夺冠的消息传来之时，整条街都沸腾了，所有的人都走出家门以各种方式进行庆祝，这也是本省本市的第一个奥运冠军。不过当时我还小，对这件事完全没印象，所有的庆祝场面都是事后听家长转述的。

1996年的一天，当时我正在奶奶家，突然从对面的学校里传来超响亮的国歌声。我下楼一打听，原来是刚刚获得奥运会女子10米跳台跳水冠军的伏明霞，回到她的母校举行升旗仪式。我连忙一溜烟跑到学校里，总算是在近距离一睹冠军的芳容。伏明霞真人比电视上要好看得多，果然是大美女一名。

我小姨在亚特兰大奥运会后买了一套新房。我们全家去参观时，发现开发商扯出一条巨大的横幅，上书：你想和奥运冠军住一起吗？我很好奇，问了小姨才知道，原来是这个奥运冠军指的是乔红（巴塞罗那、亚特兰大两届奥运会女子乒乓球双打冠军）。后来我每次经过那里，都忍不住要抬头看看那个所谓的奥运冠军的家，不过貌似从此就没人住的样子……

相信大家看到我上面提到的人名后，都能猜到我的籍贯了。“他们的成功经历激励着我不断前进”——虽然现在说这种话貌似很虚伪很空洞，但是当我还是学生的时候这可是一句不折不扣的大实话。要知道，2000年奥运会之前所有的中国奥运冠军，名字、项目以及获得顺序，我都是倒背如流的。

在办公室举办一场奥运会

英国《卫报》网站有篇文章挺有意思，摘录下来后略加改动，与大家一起分享。可惜本人没有勇气在编辑部内推广。

办公室奥运会的项目选择在很大程度上取决于你同事的热情和你办公室的空间大小。以下是一些参考意见：

马拉松：西装革履（或穿着裙子和高跟鞋）地跑到你的公司位于邻近城市的分支机构，再跑回来。

标枪：削尖一支铅笔，助跑，然后将它投掷出去，让它穿过整个办公室。如果它落入垃圾桶里就可以获得一块金牌。

跨栏：沿着大走廊摆上一串转椅，然后逐个跳过去。注意别把它们弄翻。

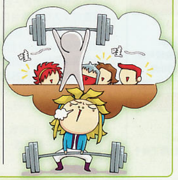
举重：让你的同事根据体重大小排好队，然后将他们每个举过头顶。

铅球：将你的年度工作评估表揉成一个纸球，并将它以高弧线向坐在你对面的同事抛出。

自行车：围绕食堂骑行10圈。

颁奖仪式为：你的部门经理将一串用绳子穿成的饼干挂到你的脖子上，而你要哼唱“颁奖歌”。你的颁奖歌就是你公司的广告词。要是没有，那么唱别的歌也可以。

办公室奥运会也有可能出现“兴奋剂丑闻”。茶和咖啡可能让参赛者兴奋起来，此外还有红牛等运动性饮料，因此此类物质必须受到禁止。如果没办法进行尿检，就查查他们常用的杯子。



· 最近回复 ·
LATEST COMMENTS

RE：八月狂想曲
【2008－8－16 11:12:45 By：星夜】
前年的编辑部游泳比赛冠军是我，呵呵。

RE：八月狂想曲
【2008－8－16 11:14:23 By：纱迦】
那是因为我没参加你们那个小众向比赛。

RE：八月狂想曲
【2008－8－16 11:18:46 By：炎骑士】
对于生长在北方的我来说，不要说当运动员拿金牌了，先把游泳学会才是当务之急的。否则每次跟同事朋友去玩水，人家都是游得痛快，而我只能喝得痛快……

RE：八月狂想曲
【2008－8－16 11:18:46 By：火云】
那我的真名在奥运奖牌榜上出现了两次，哈哈！

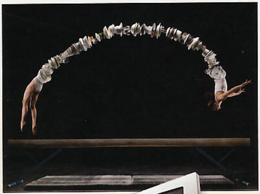
本期读者语录
Email waiziji.xu：看到上期PS2特企的回忆部分，我就想起初中时一大班人来我家打游戏机。那时我们经常用实况来打赌，输一球就要做10个掌上压，而我家养了一只金毛犬（100斤以上），每当有人输了做掌上压时，它就喜欢趴在那人身上，让他做10个掌上压也要累死……

读编往来

UCG全体小编们欢迎您到读编往来作客

读编往来 通信地址
兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编 730000 Email ucg@ucg.com.cn

插图：阳光成员 末末



★最近编辑部的主题无疑只有一个，奥运。编辑部的游戏专用大电视已经彻底转职成了奥运专用机，不管什么游戏都暂时被迫退居到了二线，每天中午，众小编们都围坐在电视机前观看奥运赛事，看到激动之时便高声欢呼，看到郁闷之处便众声哀叹，直到上班才离开电视，下班之后奥运观赏会又准时再度召开。这段时间，可算是给各大主机好好放了一次长假了。

★这期杂志让大家久等了！从下期开始，我们就会恢复正常一个月两本的出版日期，想要了解具体时间的读者可以在 levelup.cn 网站上查询。

★在上期对“增加内文减少光盘内容”和“增加光盘内容减少内文”这两个选项进行了调查后，大多数回信的读者都选择了后者，从本期开始，我们就按照结果做出了相应的改变，如果您对这次的改变有什么建议，请随时将您的来信投入我们的邮箱中。另外，也有不少读者提出希望既加内页又加光盘的意见，小编们当然也很想如此，可惜在物价上涨的今天……

★随着奥运进行到了尾声，暑假也即将迎来尾声了，这段时间里，不知道大家补了多少游戏、通关了多少游戏、完美了多少游戏、放弃了多少游戏呢？其实答案是什么并不重要，重要的是尽情地享受了整个假期生活，这就足够了。

本期流行游戏 What's In



销量策略失误的游戏

《生化尖兵 重装上阵》PS3（6人）

如此厚道的重制版（FC时代经典《希特勒复活》）完全可以压盘销售。

——能让二十来号人挤在一个小房间里观看一个下载游戏，除了它我还真没见过第二个。

让人感慨万千的游戏

《零 月蚀的假面》Wii（5人）

柯南麻生金田一，人鬼见了都要愁。

——有感于麻生博士足迹所到之处又成功爆发一场大灾难的玛娜。

从格斗家到服装设计师

《灵魂能力Ⅳ》PS3/X360（9人）

网战不是用来对战的，是用来显摆（自创角色）的。

——虽然和所有3D格斗游戏的网战一样存在拖慢问题，但在五花八门的自创角色中也能得到不一样的乐趣。

培养独立精神的游戏

《梦幻之星 携带版》PSP（7人）

不怕狼一样的对手，就怕猪一样的NPC队友。

——对于AI低下、“敌动我不动”的NPC队友，除了自个儿表现得再神勇点，也别无办法。

Q&A

内蒙古 费思超：玛娜，反正猫太、D·S、阿修罗、邪魔天使、SOUL 等人相继离去了，不如把他们的遗产拿出来奖励读者吧。比如猫太留下的PS2、D·S的PSP、阿修罗的Xbox、邪魔天使剩下的PS3正版、SOUL私藏的各种数码周边。

你认为如果真的有这些东西留下来还会等到你们吗？众小编可都是眼疾手快的喔。

Email zgmfgp01：我高考完后就入手了X360，拿到梦寐以求的主机后没有太多的兴奋，买来后没开过多少次。并不是我不爱玩游戏，是因为我每天都在做模型，可以说是痛并快乐着。因为享受了做模型的乐趣，却又在忍受没时间玩游戏的痛苦。家里的高达模型很多，都是高中时没时间完成的，现在有时间了自然要开始为模型还债了。我在游戏和模型中权衡的结论是：还是赶快让帅气的高达登场先吧，游戏以后再玩。可是也有一堆好游戏没玩，哭……时间真不够用。不知道各位小编是怎么处理不同爱好的，反正我那么多爱好里头感觉做模型是最耗费时间的，一做一天就没了。另外问一下，3D眩晕症怎么才能克服？

爱好多的话其实可以调节一下，比如做完一个模型就去玩穿一款游戏，这样可能要比一口气还模型债更快乐些。至于3D眩晕症的情况和程度每个人可能都会有所不同，俗话说“治晕车的方法就是多坐车”，如果你非常希望克服眩晕症，建议还是多玩一些3D游戏，逐步适应，但一开始不要选择镜头转换太快的游戏。还有个偏方，就是玩到吐出来为止，（是真的吐出来！）据说这种极端方法可以让眩晕症很快被治愈，但也可能加重，所以还是不要轻易尝试为好。

赞成，记得我上学时代写作业，就是每写完一道题看一本漫画调节一下。（众编：你那是偷懒！）

湛江 吴尉：说到“电影前线”这个栏目，真的很不错，让我们这些赶进度、磨练技术、完全自己玩的游戏的玩家了解到有什么新电影，和家人一起分享，这样不仅增进了家人之间的感情，还缓和了与家人的关系（长期霸占电视……）。

“电影前线”栏目最近似乎正处于风口浪尖，每期发来各种意见的读者着实不少，但像你这样用这个栏目来增进家人之间感情的还真是第一位……有一点可以肯定的是，杂志的DVD已经更换为标准12cm碟片，这样留给“电影前线”可以改革的空间就更多，我们希望今后能为您带来更精彩的电影预告片与精彩片花，让您更好地增进您与您家人之间的感情……

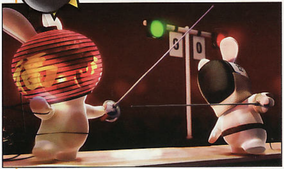
Email mebius123：这是我第一次给UCG写信，为的是一吐最近的不快。我这个暑假在同学的威逼利诱下玩了我本来碰都不想碰的《怪物猎人 P2G》，没想到一玩居然玩上瘾了。经过努力的奋斗，我终于在玩了100多个小时后打倒了迅龙，却又被朋友借去了。没想到拿回来的时候打开机器一看，主菜单上“新的冒险”几个字在闪光，我突然一下子震住了，我的记录就这样没了……我发誓，我今后再也不借任何玩具给任何人！

听了这个故事，我脑海里闪过的是《无极》里小谢同学的经典台词：“你让我失去了一个做好人的机会！”也和你说个事儿：六七年前，我借过一台PS给我的一个十分要好的玩友，他原本说借一个星期，结果一个月都没还给我；我打电话给他，他就变声说自己不在家；我找上门时，发现那台PS已经被拆散……最后我放弃了那台PS，也放弃了这样的一个朋友。借东西借钱都是出于信任，如果你信不过或者比较在乎，那最好不要答应下来，以免出现意外之后连朋友都没得做。至于存档备份这种事，对于玩家来说是一定要养成的习惯。

本期读者语录

西安 王博文：星夜大人呀！您救救偶吧～偶一个如此俊俏的美男竟然遇上了青春期的青春小豆豆！原来那种按上去“啪”的一声弹开的光滑脸蛋已经不复存在了耶……求求您高抬贵手透露一下秘方吧！大恩永生必当回报！

爆料报 众小编在本届奥运会中印象最深的比赛



大家看我本期小编寄语的签名就知道我要说的奥运会比赛是什么了。作为一个阿根廷球迷,有什么能比在比赛现场为阿根廷加油更加激动人心呢?而且是在奥运会这样的比赛!在等待阿根廷队进场的时候,我心里还在想,如果不是因为北京奥运会,不知道哪年哪月才能在现场为阿根廷队加油!作为编辑部不多的能亲临奥运会比赛现场的人,我经历了传说中的安检(快捷方便),看到了传说中的警犬(很可爱的拉布拉多),赛前还和一个科特迪瓦的老兄聊了两句(没票在场外找黄牛),你要说遗憾,就是马拉多纳是四分之一决赛打荷兰那场才莅临球场,没赶上和球王同庆。

以前我只在《街头霸王》和《007》里听说过牙买加这个国家,没想到这次的男女百米飞人都是这个国家出来的。男飞人在鸟巢散步,女飞人包下一二三名,真是强大到令人发指。不过听说男飞人博尔特不久之后要进军NFC,不禁令我感到愕然。后来听说短跑选手改练橄榄球居然是传统,而原因就是为了钱,真是无语了。不过与欧文斯(1936年柏林奥运会男子百米金牌得主,曾气走希特勒)为了生计和马赛跑相比,博尔特他们还算是幸运的。

一支队中有半数球员曾经、正在或者将要在NBA效力的球队,一支与美国、德国、希腊、西班牙、安哥拉等世界顶级球队同组的球队,我们究竟要抱着怎样的心态来看他们的比赛呢?姚明以历史上最出色的战绩给出了答案——曾一度与美国壮汉们僵持不下,加时惜败西班牙,大胜非洲冠军安哥拉,艰苦取胜"德国司机"。姚明一次又一次地倒地救球,孙悦一次又一次地漂亮盖帽让我们见识到了男篮们必胜的决心和拼搏精神。尽管立陶宛还是一座难以逾越的大山,但我还是想说一句:"男篮好样的!",比"神功队"强一万倍!

每届奥运都可以说是创造英雄的盛会,当然,这其中也有不少悲情英雄,比如说因伤退赛的刘翔,当然还有"九枪无敌"埃蒙斯。中国人因为4年前雅典射击场上那个童子军式的失误记住了"友善"的埃蒙斯,而这次的"走火"更是让很多人称他为"中国人民的老朋友"。赛场内外都充满了偶然性与戏剧性,上一次打错靶,意外得到捷克美女枪手卡特琳娜的安慰,两人因此相识相知,成就了一段美好姻缘,而卡特琳娜正是北京奥运首金的获得者。失意的埃蒙斯并没有失去风度,他说:"俺们全家在北京拿了三块奖牌,这已经足够了。"这样的运动员值得钦佩。

4年前的雅典奥运会没怎么看,竟然过了大半年之后才知道刘翔是谁。好吧,说我火星人也好,冥王星人也罢,总之脑子里就是少根体育比赛的筋。今年由于吃午饭的地方都在播奥运,零星地看了一些比赛,不过都不完整,惟一完整的一场就是刘翔的比赛。刘翔赛前准备时似乎状态还不错,镜头也一直都停留在他的身上,我连饭也不吃一直盯着电视看,心想也许可以见证新的历史时刻,谁知刘翔刚开始跑就因伤退出了……看来我终究还是与奥运无缘,难道是因为有我这个门外汉在看比赛所以才发生这种事么?(众编:没这回事!你把自己想得太伟大了。)

似乎在黄健翔之后,就没有再能听到解说员那近乎失态的解说了。"中国姑娘加油!冲啊!"我打开电视的时候,正好看到这四位中国姑娘在进行最后50米的冲刺,这位担任央视解说员的前清华大学赛艇队队长刘星宇几乎是在哽咽中完成了比赛的解说。其实我对这项运动不是很懂,但我从比赛里看到了中国姑娘那不屈不饶的拼搏精神,最后50米的冲刺看得人热血沸腾,中国赛艇人为这块金牌等待了二十多年,几代人为此付出了无数的代价,比起我们那些传统优势项目来说,这块金牌的含金量显然还要更高一些。

本来没关注女子体操全能项目,因为印象中这个项目一直没拿过金牌,而且这次出征的几名小将也不是太熟悉,不过在论坛上看到了一个名叫"中国体操队化妆队御用化妆师是毛戈平,怎么妆容还这么不适合"的帖子后,突然激起了我的好奇心,立刻去看了看网友所说的体操队专用八十年代发夹和不适合的蓝色眼影。结果,没多久之后我就完全忘记了自己的初衷,被柳金、肖恩和杨伊琳MM的出色表演吸引了,虽然这场比赛最终只得了铜牌,而且我看的还是重播,但是,这又有什么关系呢,我看到了一场可以让人忽略一切杂念的精彩赛事。

优雅而又丝毫不失激烈的击剑运动一直是我喜欢的体育项目。由于工作的原因,本届奥运会上的大部分击剑比赛的直播我都没能在第一时间看到。不过,我还是赶上了观看8月14日举行的女子团体佩剑比赛的直播。虽然中国队在一路领先的情况下以一剑之差不敌乌克兰,丢掉了这枚金牌,但我还是觉得应该对国家队的女剑客们表示宽容,毕竟发挥失常和对手的超常发挥在竞技体育中并不罕见,我们应该坦然接受。跌倒之后,勇敢地爬起来继续拼搏,四年之后将失去的荣誉重新夺回,中国击剑女队的队员们,加油!

北京时间8月14日,神箭手张娟娟创造了历史,夺得中国第21金。比赛结束后,我把张娟娟夺冠的视频看了好几遍,一边看一边兴奋加狂笑,因为这里面包含了太多复杂的情绪。张娟娟以前练的是铁饼,后来改练射击,再后来才练射箭,能够走到这一步实在太不容易了!接下来我又把"一个铁饼运动员"打败三名韩国顶尖射箭高手的视频看了好几遍,过瘾啊!北京奥运精彩的片段多如牛毛,中国运动员更是有如神助,要是问我谁最难忘,我还是会毫不犹豫的选择张娟娟。

黑龙江 金龙哲:我考上省重点,得到了PS2,朋友考上市重点,得到了PS3和PSP2000——什么世道!建议UCG送个大书皮吧!封面可以是《典中典》之类市面上的练习册,大大方便我们学生课上课下阅读UCG,创意实用两不误,还可增加读者群,何乐而不为?

我们还不想被家长和老师集体投诉……

上海 edward:小编们近来可真是太辛苦了,东奔西跑的,鄙人给你们讲个笑话吧。我们同学5人出去玩,累了坐在一排椅子上,掏出各自的小P联机。一个人跑来看,说:"哇,好先进啊。你们学校发的吧?"o(∩_∩)o……哈哈!

学校不没收PSP就算不错了,哪天发PSP,那估计就没有逃学的学生了。不过还真别说,我见过一些外语培训班入学送PSP的,当然这些培训班可不是"义务教育",羊毛出在羊身上。

火云同学,我给你下战书了!经某人这次E3特刊的爆料,你的《冰雨》是原音重现?那太好了,在下如果路经编辑部,一定会找你较量一番,嘿嘿!觉悟吧!哇哈哈哈哈!

这位同学可能误会了,爆料中所说的"原音重现"是真的原音重现,也就是对口型表演。但火云同学声称他接受你的战书,因为他相信在肢体表演上应该可以更胜一筹,呵呵!

Email 王唯:今天公车时遇到一个小学生,可爱的小胖子。一上车他就用手捂着自己的书包尾部,而且从没放过,接着换手,然后是两只手。当时我就纳闷,他是内急憋不住了吗?两站过后,他干脆把书包放在胸前位置,还是用一只手捂着。马上我就明白了,此地无银三百两,看他把书包压得形状都出来了,我确认是台PSP,当时就笑了。看他小心翼翼的样子,让我想起以前怀揣着GB去上学的日子,虽然没他那么夸张,但是偶尔在路上也要确认下GB是否还在书包里。哎……果然回忆是美好的啊!

回忆美好也不尽然,比如我小时候把街机代币放在书包最下层,本以为神不知鬼不觉,但是走路稍快点儿就发出"哗哗哗"的撞击声,结果被街机厅的小流氓听到,被抢了个精光。有一次还漏了一个代币在书包里,被老爸发现,结果吃了一顿"竹笋烤肉"。书包果然是世界上最不安全的东西之一啊!

本期读者语录 张家口 朱凌云:我看UCG的时间不是很长,只有三年,但我不认为像我们这样的读者的忠诚度比伴UCG走过十年的差多少,UCG像一个知心朋友,陪我走过了难忘的初中时光,我所能说的只有谢谢,我会继续支持你们的。不光是为了朋友,更为了中国的TV GAME!

Email woshixiaoafu：首先得说，多边形辛苦了，赶赴了一次最失败、也是令我最悲伤的E3展（对于身为索饭的我来说，这次E3无疑是最恶心的）可是当我想看看养眼MM来安慰安慰自己时却没有，连一张都没有，难道E3真这么失败？各个媒体辛辛苦苦赶赴，竟然不犒劳一下。还是多边形你把这些图分给各位小编而不给我们这些读者？真是太恶劣了。

Email waiziji.xu：这次E3报道什么都好，但我最不满意的是没有SHOW GIRL！就算吓人也好，我就是爱看SHOW GIRL！

其实提到了这个问题的同学还有不少，这里解释一下。由于近年来E3性质与规模的改变，展台的概念已经基本没有了，现场只有一些工作和保安人员，根本就没有SHOW GIRL！如果拍照拍他们的话，那可不就是“吓人”那么简单了。这好比每次TGS时候都有人问我们为什么不报道任天堂的相关内容，人家任天堂都不参展，这叫我们如何报道呢？当然，赏心悦目的SHOW GIRL是不会在杂志中消失的，本次秘密花园的主题就是SHOW GIRL，而且还是“中国制造”哦！



上海 王晨：自从D·S走了之后，“读编往来”就由玛娜和晴天主持，反正是读者交流的栏目，不如扩大一页，把“问题小卖部”收纳其中，然后，来问游戏方面的读者由晴天解答疑问，来聊天娱乐，就由玛娜小姐来超级访问（比如回复、心理指导等等）。

其实“读编往来”现在除了玛娜之外并没有固定的主持人，而是由各位小编轮番上阵和玛娜一起主持，所以每期的风格也会有不同的变化。大家如果有很想在“读编往来”里看到的小编，就写信来告诉我吧，我会争取将他挖角到“读编”的阵营里来做固定龙套的（−_,−）。

游戏家族

增城 郭子滔：某天去到同学家，发现他们父子俩是两个活生生的油炒饭。老的力撑PS2和GBA，小的支持PS3+X360，老的说经典，小的说强大，不一会就吵起来了，我无语，只好拿起几本UCG看起来了。

广西 兰然：美国有一家出版社有个规定，凡有人检举该社出版刊物的错漏，可得到奖励。而导致错漏的编者和审读要被罚款，得到的钱用作召回该刊物的资金。正是由于该出版社严谨的态度，对读者负责的表现，使得该出版社从芸芸众生的出版社中脱颖而出。我希望你们能效仿，然后成为中国第一刊，和中国第一出版社。

结果是炎骑士脱颖而出了。

我就知道又是我被嘲笑……

哈尔滨 石屿：想和玛娜同学说两句，您是怎么看待“绝不能和玩游戏看动漫的男生谈恋爱，因为你不知道他们的思想究竟有多龌龊。”这句话的呢？

恰恰相反，我觉得玩游戏看动漫的人思想再纯洁不过了。每次和朋友们出去玩，不玩游戏看动漫的男孩子都去找MM搭讪了，只有玩游戏看动漫的男孩子留下来和我一起联机。

广州 张洁雯：207期的“PS2特别企划”真是越看越辛酸啊，看着PS2日渐没落，对于我这种贫穷玩家来说简直是一种折磨，钱还没存到10%，手上的PS2就要隐退了……唉，真是岁月不饶人。另外对“PS2殿堂”的主持人玛娜前辈又更深的敬佩了，原因就是玛娜同志的腹语术简直超群（栏目中两个玛娜的分身演绎就是最好的证明）。

作为编辑部为数不多和次世代接触比较少的人，我很了解你的心情，不过说到底，其实PS2是不是退役还得看个人，只要自己觉得还可以继续玩就足够了。不久之前我翻了翻PS2全游戏列表，发现至少有2/3的游戏从来没玩过，这2/3中有一小半甚至听都没听过，就算一天试一款也要玩上很久，这种情况下，嘿嘿嘿，PS2想要退休还早着呢。

Email Mairay：翻了下以前的杂志，才发现原来星夜是全部编辑当中除老编外最有钱的了，在以前的杂志里，炎骑士等人都在月底的时候，如祝枝山向唐伯虎求救状：星兄，救命啊！按照这个推论，在编辑部中不仅能养活自己，而且还能如此仗义慷慨之人，而且还能买得起投影仪这样万恶的奢侈物。星夜你一定很有钱啊。

救命啊，为什么大家都这么说呀（T_T）都是D·S惹的祸，我以后要改成每月底向大家借钱了……



自制双层PSP收纳包

Email rztlovelbb：这是早在本人还没拥有小P之前就做完的收纳包，花了我6天时间，用了一个旧书包、一条裤子、还有电线若干（没错，你没有看错）这都是因为有爱啊！

编：没有小P之前就开始制作收纳包，你的爱我们已经切实地体会到了！利用不用的旧衣物和书包DIY也很环保喔。



最本末倒置的读者

青岛 张东琛：不知何时起树上的知了开始叫了，忽然意识到夏天已经来到了，青岛由于气候原因，夏天来到的似乎有些迟，不过终究是来到了，天依然是那么蓝……

2004年，我随父母来到这个陌生的地方，举目无亲，由于初来乍到，父母并没有将一切安排好，只好暂时安顿在父亲单位临时分配的一套公寓中，公寓在一个新建的小区中，环境相当好，可是公寓中除了床之外什么也没有……在那最初的半年中，父母买了房子装修，可这也需要时间。记得有一次老师要我们观看新闻节目后写观后感，可那时，我家惟一的电器就是电饭锅（连手电筒都没有）。无奈，我只好去报刊亭看看有没有相关报纸，无意间，我发现了UCG，由于封面太帅了（《生化危机4》的Leon）忍不住买了一本回家。虽然我对游戏这方面了解很少，但我还是看（看图），由于家中太烦闷，就开始大略通读，就从那时起，我对游戏界开始有了初步的了解，后来，UCG成为我必买的一本书，虽然由于报刊亭老板的原因，我买的书总是断号的，而且有时还出现海报消失的现象……想想现在我接触并了解UCG已经有4年了（注：我的观后感到现在都没有上交）。

最激情澎湃的读者

新疆 汪雷：由于未知原因杂志很晚才拿到，买回来利用吃饭的时间来看DVD，节目一开始的《生化5》就立即把我震住了，连饭都忘了吃接连看了三遍才算解馋，完成度如此之高为什么不立即推出试玩版呢？如此吊我们的胃口，老卡真是不厚道。《生化5》一开始的村庄比4代大很多，面对如排山倒海一般的僵尸，两位主角就如同掉入了人民战争的汪洋之中。一上来就要面对巨斧男、电锯男，如此看来《生化5》的难度不低，挑战的烈焰已经在心中燃烧，神呐！求你让她赶快降临吧！只有她的降临才能熄灭我心头的欲望之火……

和你一样心头有火的编辑还不止一个。《生化5》应该会成为2009年最佳游戏的有力竞争者。

本期读者语录 Email 海马浩树：对于《FF X III》的X360版我一点也不吃惊，为什么？因为最近我已经火星到了《FF X III》啥时候发售也不知道啦～啊哈哈哈哈……



Email 断翅&银翼：我被UCG207期中的《MGS4》特别影像完全剧透了……说，你们要怎么补偿我……PSP我也不要了，把《MGS4》的全集影像送我吧，我就不考虑用法律手段了……

剧透不可怕，可怕的是怕被剧透！教你一道纱迦秘藏的防剧透大法：那就是要比剧透者知道得更多！这样你就不用怕别人剧透给你，反而你可以肆无忌惮地成为最恐怖的传说中剧透者！赶快存钱买PS3和《MGS4》吧，这才是终极的解决之道。

芜湖 徐逸波：本期我最不喜欢的内容吗？就选《MGS4》的攻略吧！为什么？你看看77页上的那个图是谁放的？一看这幅图就知道放图的家伙是个腐女。

这你可就冤枉我们了，如果有腐女的话，你看到的将不是山猫与斯内克，而是里昂与斯内克、但丁与斯内克、奎托斯与斯内克……还有很多很多、很多很多男人与斯内克。

实用主义

怀化 丁洪义：话说那天中午我正在公司吃饭，老妈来了个电话："儿子，有人给你寄来一件包裹，你要不要回来看看？"想到上次我在淘宝网购了一双鞋子，老妈用大剪刀拆包裹却差点把新鞋戳个洞的经历，我二话没说放下筷子就用5分钟飞奔到家（我家离公司一千八百米左右），寄件人的名字我没印象，一时怀疑是别人寄错了，最后还是经不住诱惑打开了。居然发现了一件UCG十周年纪念T恤！这，这难道是神的恩赐，UCG的奖品不成。我差点激动的哭，穿上一看比我平时的衣服长了一截，不过倒也很符合我穿衣的嘻哈风格，心里很是喜欢，我妈看了也点头称是："看了几年这破书总算有点用处了。"（她是属于仇视游戏的上代人，各位小编请无视……）我突然发现，这件奖品T恤已经超越了普通纪念品的意义，它可是全球限量五百件的稀有物，正是"礼轻情意重"的最佳诠释，要是在《魔兽世界》里怎么也算是件紫色装备啊……

这么看来我们还要送一双UCG纪念版运动鞋、一条UCG纪念版裤子和一顶纪念版的帽子，这样才能组成一套紫色套装啊。

买UCG记

真是好久没有写信给你们了，今天再次下笔时，与上次写信已经相隔一个月了。这不能怪我，要从一个月前说起……

一个月前，我们镇遇到了100年难遇的大水（真的，一个80多岁的老人说他从出生到现在都没见过如此之大的洪水），虽然我家住在山上，可以享受隔岸观火的滋味，但是洪水带来的停水停电问题就难办了。停电，不能上网，就不能知道新的UCG杂志什么时候发售，由于街道通通被水淹了两米多，交通工具由车变成了船（我的家乡是在桂林市的平乐县，这里古代叫昭州，是个港口，所以沿岸有许多人在船上定居——不好意思，帮家乡打打广告。）平时到报刊亭只需要走几十分钟的路程，坐船艇过去需要50元，最多的要100元，恐怖吧……这样就基本中止了我去买书的想法。好在困了几天终于退洪了，街上的泥有半米多厚，都有解放军在街上除泥了（继地震之后再次感受到了解放军叔叔的伟大）。还没感动完，一来到报刊亭，得，它这亭子前天似乎还在水里，如果现在就有杂志买的话那我一定是在做梦了，去了几家以前买过UCG杂志的书店，看到的景象无不是摆在路边正在晒干的各类书以及大甩卖2元／本的招牌，找了许久后我终于确定了UCG没落到这般田地。

之后，我又遇到了书店缺货和UCG一上午被抢购一空等风波，总之，我错过了205、206期（哭）……终于当我在网上看到了207期已发售时，取得先机的我总算买到了第207期杂志！（某某动漫胜利的背景音乐响起）

作者：桂林 沈洋

游戏·人

《游戏·人》读者服务部
现提供以下邮购服务：

《游戏·人》第17辑，定价：16元；《游戏·人》第22辑，定价：14元。《游戏光环DVD》第20、28、31、33辑，定价：8.8元。《游小说》第7、9、10、13、15～18辑，定价：9.8元。《Wii专辑》第1辑，定价：28元。《Wii宝典》，定价：28元。《Xbox360专辑》第3辑，定价：28元。《游戏人小说版》第一季，定价：14元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗99号信箱《游戏·人》读者服务部（收）
邮政编码：730020
电　话：0931-8674805
Email：gamers@263.net

游戏城寨

《游戏城寨》读者服务部
现提供以下邮购服务：

《游戏城寨》第1～4期、第6～12期，定价：4.8元（两本起邮）；第13期、第15期、第16期、第21～26期、第28～31期，定价：5.8元（两本起邮）；第33期、第37期、第38期，定价：9.8元。《机动战士高达00影像典藏》第2辑，定价：9.8元；《机动战士高达00影像典藏》第5辑、第6辑，定价：12元。

邮购地址：兰州市邮政局雁滩分局66号信箱《游戏城寨》编辑组（收）
邮政编码：730010
电　话：0931-4863066
Email：yxcz@263.net

动漫游工作室

动漫游工作室
现提供以下邮购服务：

《零·月蚀假面 秘藏书》，定价：14.8元；《火焰之纹章 暗黑龙与光之剑官方小说》，定价：14.8元；《潜龙谍影4官方小说》上册，定价：16.8元；《爱图e族》第3辑，定价：28元；《福音战士新剧场版：序 典藏DVD 》，定价：16.8元；《火影忍者剧场版秘卷》，定价：32元；《四叶草》第1辑，定价：16.8元；《生化危机官方小说》第4、8辑，定价：14.8元；《高达无双全书》，定价：22元；《宿命传说2官方小说 苍黑的追忆》，定价：16.8元；《宿命传说官方小说 苍黑的思念》，定价：14.8元；《机动战士高达00 Meister's Mission》，定价：22元；《变形金刚漫画 特别版电影前传》，定价：25元；《变形金刚漫画版》1、5、6、7，定价：24元／本；《横魂志》第16、23、24期，定价：12元／期。

邮购地址：兰州市邮政局雁滩分局37号信箱动漫游（ACG）读者服务部（收）
邮政编码：730010
电　话：0931-8663118
Email：acg@vip.163.com

游戏机实用技术

目前杂志社有
以下几期杂志可供邮购：

总第160期、总第164～168期、总第173期、总第178～181期、总第184期、总第185期、总第189、总第190期、总第192期～194期，定价：9.8元。总第203期、总第205期、总第206期、总第208期，定价：12元。总第207期、总第73·74期、总第137·138期、总第162·163期，定价：19.6元。《游戏小说十年》，定价：42元。

邮购地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱游戏机实用技术杂志社
邮政编码：730000
电　话：0931-8668378
Email：ad@ucg.com.cn

掌机王SP

目前《掌机王》读者服务部
现提供以下邮购服务：

《掌机王SP》第13～15辑、第17辑，以上每辑定价为12.00元。《掌机王SP》第37～43辑、第61～67辑、第69辑、第73～76、77、84、87、88、90、92辑，定价：8.8元。《掌机王SP》第93、94辑，定价：9.8元。《NDS专辑》第2辑，定价：25元。《塞尔达传说 海拉尔编年史》，定价：38元。《口袋玩家》第1、2、9、10辑，定价：16元。《PSP专辑》第3、4辑，定价：25元。《NDS宝典》，定价28.00元。《怪物猎人狩猎志2》定价12.00元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）
邮政编码：730020
电　话：0931-4867606
Email：pgking@263.net

邮购信息

请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址务必详细，字迹务必工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未接送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。

友情提示：《游戏小说十年》将以申通快递方式发出，请邮购读者一定在汇款单附言处留下可以接收快递的手机号码，并保持手机畅通以便查收！（申通不到地址均转发邮政挂号印刷品，恕不另行通知，请见谅！）

四格主题：《梦幻之星 携带版》



本期读者语录 上海 孙长安：多边形的满汉全席我挺满意，吃的我蛮饱的。让我们这些MIC（MADE IN CHINA）感受到了一个即熟悉又陌生的洛杉矶的真实一面。

互动信箱

如果你喜欢 UCG，不要容忍任何一个缺点；
如果你讨厌 UCG，请在这里发泄你所有的不满！

1 电子邮件：ucg@ucg.com.cn
2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000

选购需谨慎

北京 闫涵

我从 2006 年购入 PSP-1000 之时到现在一直用的是 2G 棒，现在大作又太多，于是，昨天动身去购买 4G 棒，我先去了北京的百脑汇，毫不费力地便在二层的一个数码相机柜前找到了目标，我问店员怎么卖，他说要 220 元！“多少？”“220，我都没敢管你要价。”于是乎，我打算转身离去，这时店员把我叫住了：“小兄弟，别走，给你便宜点，要不你先看看。”他拿出 4G 低速组棒翻来翻去地跟我说保证管保修之类的废话，我直接了当地问他最低多少卖，他犹豫了很久……“我给你便宜 6 块钱吧。”我转身走了，去大规模的店就是为了买到质量好的商品，但这价钱……也不能乱开啊。

编 假期是玩游戏的高峰，加上现在使用 PSP 看动画、日剧、电影以及听音乐的人越来越多了，很多人都开始将小容量的记忆棒更新为大容量的记忆棒，不过在这个组棒充斥市场的时代，想要买一根质量可靠、价格便宜的优质记忆棒确实要下一番功夫。选择行棒？价格实在太贵，选择组棒？产品名目太多，不仔细选择可能买到组棒中质量最没有保障的，还是建议读者们多挑选几家做做对比，比较之后心中有数了再做定夺，总能选到性价比最好的东西哦。

纯游戏 vs 周边趣闻

佛山 陈一行

近期我有一个 UCG 长期读者的朋友停买了。原因为何？一问之下才知道他觉得现在的 UCG 内容太杂，而游戏大作攻略篇幅太少。我的朋友是一个纯粹的游戏玩家，他对游戏周边、趣闻等等内容缺乏兴趣。他觉得现在的 UCG 不再像一本纯游戏杂志了，所以他决定停买。平心而论，现在的 UCG 为了扩大受众面，变得越来越 light user 化了，虽然这对杂志的销量和影响力都很有帮助。但也正因如此，流失了一批像我朋友那样的核心爱好者。

针对这一情况，我觉得有三个方法可以解决，一是每期有 2 ~ 3 页属于大作的深入研究，游戏可以不论新旧，总之是要有深度，从极限打法到游戏中容易忽略的小秘密也行（关于游戏中的小秘密，也可以专门开辟一个栏目，我想趣味性和可读性都是有保障的。）二是推出超大作的攻略特刊，印象中近期推出的攻略特刊就是《怪物猎人》了，我知道攻略特刊的推出（纯翻译日本攻略的除外），需要大量的人力物力，但我想只要游戏受欢迎，销量是一定有保证的。三是加快各机种特辑的推出频率，例如《Wii 专辑》到现在只有一本，虽然 Wii 上的游戏不多，但深入挖潜，把内容做细，也是大有可为的，因为现在市场上 Wii 的攻略特辑数量几乎为零……

编 确实，UCG 并不是一本单纯的游戏攻略杂志，而是涵盖了新闻、攻略、特企、游戏文化等内容的综合游戏志，如果要以攻略为主的话，那我们就真的只有拆成一本全都是攻略，一本偏重游戏文化的两本书来卖了（笑）。而且，根据统计，在不同的阶段读者看同样一本杂志时关注的主要内容也不会相同，学业繁忙而没有闲暇时间玩游戏的时候，可能关注的重点会是游戏文化与其他内容，而有了时间玩游戏的时候，自然重心也会随之转变。不过，正如陈读者提到的三个方法一样，从这期开始，我们已经新增了实用度强的掌机专页，另外，老资历的游戏秘技栏目也重新回归了，希望可以给专心于攻略游戏的读者带来帮助。

勘误启事

上期 E3 特刊（总第 207 期）中，由于出现失误，P199 页“互动信箱”中的大奖 PSP 被误印为盟区战卡，我们已将 PSP-2000 送到了中奖者的手中，并为此向中奖者和各位读者致以深刻的歉意，请各位热心读者今后继续监督协助我们的工作，谢谢！

特别说明

在这几期的读者来信中征集了读者对于杂志改进的意见后，我们按照读者提出的建议对杂志进行了一些内容上的改版，具体如下：

1. 杂志正式分为四个部分：新闻资讯、实用技术、游戏文化、读编交流。新闻资讯部分主要介绍与游戏相关的情报；实用技术以指导玩家玩游戏的攻略、软硬件内容为主；游戏文化是与游戏相关的人文内容；读编交流则是提供小编与读者们交流的平台，今后杂志会围绕这四个部分为大家带来更新更好的内容。
2. 从本期起，杂志附赠的光盘改成了大光盘，光盘里涉及的游戏数量增加，光盘目录也相应扩大了，所以光盘中出现的游戏便不再于游戏索引中出现，想要了解光盘内容的读者可以在光盘目录中查询。

本期问题

1. 本期杂志里您最喜欢的内容是哪一个？最不满意的又是哪一个？
2. 您对本期的大光盘内容有何评价？
3. 光盘的容量增加后，光盘的内容也就有了更多的可能性，您想看到什么样的内容和栏目呢？请将您的意见告诉我们。

7B 互动信箱礼品名单

获得PSP的读者：无锡 黄钟扬

惠州	陈之炎	自贡	黄力嘉	贵阳	王　超	上海	张　曦
天津	付德建	清远	黄旭捷	上海	王容芳	天津	张　岩
绍兴	何嘉宁	泉州	林增辉	贺州	姚　健	杭州	周　翔
英德	洪　智	沈阳	刘涤非	广州	张洁雯	上海	周晓枫
南宁	黄冰迪	乌鲁木齐	汪　雷	厦门	张温彬	河南	祝　贺

■我们每一期都会从回答本期调查提问、来信提出意见和建议以及投稿的读者中挑选出一部分来赠送礼品。写普通信件及发Email都有均等机会获得礼品。
■请一定要注明自己的真实姓名和准确的通信地址、邮政编码，最好能留下电话号码，以方便我们发放礼品。

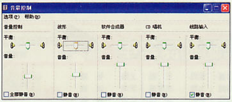


由于上期杂志的出刊日期调整，邮箱里的邮件再次爆棚，而其中一个比较有趣的现象就是很多读者都不约而同地提到了PSP记忆棒的故障问题：经常莫名其妙丢失文件或无法正常与电脑进行数据传输。在这里晴天也提醒购买记忆棒的玩家一定要注意市面上存在严重质量问题的“增容棒”，出手前和商家打好招呼才能最大限度地确保自己的利益。

硬件 HARDWARE

@ ①最近我发现PS3主机的音频输出出现了问题：一边声音很大，另一边却出奇的小，而且声音大的那一边还会有爆音。虽然不知道是什么问题，但这个情况是在音频线接入电视卡后才出现的……每次只玩游戏时还好，但是一听音乐就会感觉到一阵绝望，只能用不堪入耳来形容，现在有什么解决办法吗？②听说现在有的电玩店能修理PS3，是真的吗？[十砂№树卜]

①如果排除PS3本身的故障，你不妨仔细检查一下你使用的音频线是否正确接入了电视卡的对应插口，以及电视卡软件和电脑声音的音量平衡设置是否正确，如果条件允许的话，你也可以更换一根音频线再尝试一下。②目前国内的电玩店主要可以提供PS3光头的更换服务，而并非能够解决所有的PS3问题，尤其是与PS3系统相关的故障千万不要盲目相信商家的承诺，有条件的玩家还是联系官方客服来进行解决比较稳妥。



▲在WINDOWS的音量设置中要特别注意“线路输入”这一栏的平衡设置。

@ 最近买了一块320G的移动硬盘，完全格式化成FAT32后连接PS3还是识别不了，分区也没用，我的PS3是港版40G，请问有什么办法解决吗？[lxsrh]

虽然PS3能够连接外置的USB储存装置，但根据官方的使用说明，并非所有的USB设备都能够正常被PS3识别，因此要解决你目前所遇到的问题暂时还没有行之有效的办法。另外你在来信中提到的格式化移动硬盘，将分区转换为FAT32等操作都是网络上比较流行的做法，只有一部分玩家获得了成功，所以将所有问题归结起来应该还是PS3与USB设备的兼容问题，只有希望以后官方能够推出相应的解决措施了。

@ ①现在一些PS3游戏所指的一次性强制安装到底是什么？是安装完后不再用游戏盘就能玩，还是仅仅为了提高游戏的读取速度而预装一部分游戏的内容到硬盘上呢？（例如《鬼泣4》安装大约需要5GB的空间）②现在X360的直读芯片支持全区吗？[宋达思]

①目前大多数PS3游戏的一次性强制安装，基本上都是为了提高游戏中的读取速度而事先安装一部分游戏内容到主机的硬盘上，所以实际开始游戏前还是需要将游戏盘放入光驱中。当然将游戏的全部内容安装到硬盘上的情况也有，不过为了有效防止盗版，进行游戏前也需要玩家将正版游戏放入光驱中进行验证，所以你所说的安装完后不会再用到游戏盘的情况几乎是不可能发生的。②目前X360的直读芯片不能支持全区，请不要轻易相信网络上的传言。

@ ①PS3的账号是注册日服还是港服好？利弊有哪些？能一台主机同时注册这两个服务器吗？②前天玩《潜龙谍影4 爱国者之枪》发现游戏读盘明显慢了很多，但当时没有多想就退出了游戏，而当同样的问题出现在《真·三国无双5》上时，起初怀疑是系统的原因而准备用游戏盘升级，但中途放弃了。最后不得以去网上进行升级，但在下载完成后的升级过程中却卡在99%进度条就不动了，甚至重新启动主机也只能自动进入更新画面，并再次卡在99%……请问现在我到底应该怎么办？有没有办法可以通过外部手段使PS3恢复到可操作界面，或告诉我如何格式化PS3硬盘以及恢复到出厂设置？[蔡奕龙]

①在同一台主机上注册两个服务器的账号自然是没有问题的，而两个服务器提供的不同内容也主要看其中是否有你感兴趣的东西，谈不上什么利弊。这里要提醒你注意的是，如果你希望在日服购买付费内容，可以准备一张支持JCB的国际信用卡，或在淘宝等购物网站上购买日服的PSN点卡来为自己的账户充值；港服的购买方法和日服相似，只要是国际信用卡就能正常使用，另外如果使用非香港银行发行的信用卡，在账单结算时都会先转换为美元再折算成人民币，实际产生的费用可能会略高于下载内容本身的价格。②出现这种情况应该是你在使用游戏盘升级系统时中途退出而造成的，必须将主机的硬盘拆下来，使用专用设备将硬盘格式化后再重新安装回去才能解决（通常在电脑城都能找到格式化笔记本硬盘的商家），重新开机后主机可能会提示重新安装系统，接着你只需要前往官方网站下载最新的系统升级文件，然后使用PSP等USB设备连接PS3主机完成系统安装即可。

@ ①本人是“《块魂》系列”忠实FANS，而且只钟情于日版，但买了正版游戏后却发现游戏中依然显示的是英文，而且也没有找到更改版本的选项，这到底是什么原因？难道跟我的港版主机有关？②最近在网上购买了PS的《最终幻想 Ⅶ》怀旧一下，用PS2薄机玩后发现不能用PS2的记忆卡保存游戏记录，是不是一定要PS的原装记忆卡才能储存PS的游戏记录呢？用PS2玩PS游戏还有什么需要注意的地方？[magxx]

①由于本作会根据当前主机设定的系统语言来判断游戏中显示的语言，所以你只需要在系统设定中将“系统语言”设置为“日文”就能正常显示日文了，这和你的港版主机没有任何关系。②使用PS2玩PS游戏时的确只能用PS的记忆卡来保存游戏记录，除此之外也没有什么特别需要注意的地方，保证主机良好的散热环境即可。

@ ①前段时间看杂志有介绍X360的改机芯片，说这款芯片非常强大，可以躲过微软的检测，不知道最近这款芯片的进展如何呢？②以前在杂志上看到改过机的X360把原始固件保留好，想上网的时候再刷回来，这样应该就不会被BAN了，但为什么在206期的X360全方位里又说这样也会被BAN呢？[fcisgod]

①这款芯片属于典型的“雷声大，雨点小”，虽然在网上传得沸沸扬扬，但至今还从未看过实际的产品，想改机的玩家估计要失望了。②根据目前微软BAN机的原则，对主机的任何改动都会被视为非法操作，即便是你把原始固件刷回来也是同样的命运，所以侥幸心理还是不要抱着的好。

游戏 GAMES

@ 最近在玩《玛娜传奇2 没落学院与炼金术士们》，目前剧情发展到第二章，有几个问题想请教一下。①“古びた石切り场”中入口附近的宝箱无论我怎么跳也拿不到，请问要怎么拿呢？②我在进入迷宫前调和出了“铁壁の笼手”，但却没有附带风魔法，请问要用什么素材调和才行啊？③我现在在“Unite模式”下能否发动必杀技或协力技呢？[沈怡浩]

①迷宫入口处的宝箱需要后期调合出“无双のピック”后打通最深处的通道，再沿着新出现的采掘点往下才能得到，其中的道具为饰品“クイックシフター”。另外由于这条路线是单向的，所以想从入口附近的平台跳上去也是不可能的。②要让“铁壁の笼手”附带风魔法“ライトニング”在调合时可以选择任意支援角色，

本期读者语录 四川 王宽：生命在于运动，现在一向爱运动的我都不运动了。现在我是心有余而力不足啊。我可不想要水桶腰，我要“倒三角”。希望你们多运动，看你们的集体照，发现Gouki的身材最好……GOUKI哥好样的，坚持足球，足球万岁！

让“インコット”、“研磨剂”、“アイヒエ”都转到黄色的属性球便能使エーテル值达到 80～100 的区间。③如果你是一周目进行游戏，根据剧情的需要，必须要完成第 4 章的第一个课题“战斗学 I 连携”才能在“Unite 模式”下使用协力技和必杀技。



▲需要破坏的岩石在曾经发生 BOSS 战的后方，带着“无双のピック”调查出现！号的地点即可。

@ 最近用神卡上盟区联《怪物猎人 携带版 2nd G》时，进集会所都没有问题，但一进入任务就会自动脱离队伍，请问这是什么原因啊？难道需要在 PSP 上设定什么东西？[420609936]

出现这种情况并非 PSP 主机故障，而是由于无线网卡无法准确捕捉动态 SSID 而造成的，惟一的解决方法就是更换无线网卡。另外如果你还希望了解这方面更为详细的内容，可以参看 UCG207 期“软硬兼施”的相应版块。

@ 我已经将 PS2 的美版《大神》的剧情发展到可以登上方舟，而返回收集 100 颗珠子却始终不见 50 号和 66 号的踪影。① 50 号需要去神木村找谁？原来杂志上的攻略是日文，现在没法对上号啊（水乡惠雨已经学会）……② 66 号需要获得龙玉后得到玉手箱，再将其交给两岛原北海边的 NPC，但玉手箱到底在哪？因为不能回水龙肚子里找，很是郁闷，是不是错过了就只能二周目才能拿？③一周目拿不完所有的珠子，二周目会继承还是要重新拿一遍呢？[HYH]

①在 Kamiki 找到 sisters Camellia 和 Camille，撞她们一次后前往 Sei-an 再次找到她们，最后用画笔在她们面前的地面点一下出现一棵树，并对其使用水乡惠雨（deluge）得到 50 号珠子（Stray Bead）。②完成 Oni Island 的情节后，返回 Dragon Palace 的花园中曾经跳进水龙肚子的地点，让这里所有的花草复苏就会在树后发现宝箱并从中获得玉手箱，将其交给 N. Ryoshima Coast 海边茅屋中的 Urashima 即可获得 66 号珠子。③一周目拿到的珠子并不会继承到二周目，要想获得 HP 不减、无限墨汁和 10 倍攻击力的“String of Beads”就千万不要放过游戏中的任何一颗珠子。

@ 最近玩《忍龙 2》遇到了一个关于修罗道的问题。在第三章最后一个存档点附近应该有一个白修罗道，可我找到后只发现有个圆环在地上，但却不能触发相关挑战，并且之后的 3 关里也遇到了相同的问题，请问这是什么原因？难道是我选择的难度不对（我现在选择的是中忍）？里面奖励的物品和游戏的成就有很大关联，不可能就这样放弃吧？[yininx123]

在第二章获得新武器“硬壳猛禽爪”后走出道场，但不要急着离开，在道场外的院子里会与大量敌人展开战斗，在这里全灭敌人后便能取得重要道具“修罗之杵”，而只有获得它才能挑战所有的修罗道。

@ ①最近和同事一起玩《怪物猎人携带版 2nd G》，不知道联机交换道具具体应该怎么做？种类和数量有没有什么限制？②狩猎猫的能力都代表什么含义？有没有办法让它不乱扔炸弹，经常被自己人在背后阴死很不爽……③什么样的狩猎猫交换后对新主人的亲密度高？[辉狼]

①在保证和他人联机的情况下，给予道具的玩家进入“集会所”选择“道具”下的“给予”和同伴的名字，而接受道具的玩家收到提示后选择“道具”下的“接收”即可，其中交换的素材类道具珍稀度不能超过 3 ★，回复类道具则没有该限制。②狩猎猫的能力共分为：初代主人、战斗猫 LV、攻击力、防御力、亲密度、毛色、性格、攻击系统、攻击倾向、战斗猫技能。除了通过字面就能理解的能力外，攻击系统分为打击、切断两大类，对应游戏中各种武器的攻击系统，希望断尾的玩家可以多考虑攻击系统为切断的狩猎猫；攻击倾向则决定狩猎猫使用武器和爆弹的频率，如果不想经常被飞来的爆弹所干扰，尽量选择使用武器的狩猎猫比较好。③根据游戏的设定，只要是通过联机交换得到的狩猎猫，对于新主人的亲密度都很低，所以并不存在交换后就拥有很高亲密度的狩猎猫，需要玩家好好培养才行。

目前《最终幻想 X》已经通关，但还有两个问题希望得到解答。①谷底洞窟召唤兽 Yojimbo 居住的地方，有一种敌人藏在罐子里，外面有导火索，我怎么攻击它都说错误，然后便爆炸跑掉了，请问应该怎么对付它？②暗黑 Yojimbo 需要打五次才算成功，我打完四次后在洞穴里跑了好多次都找不到它？这是怎么回事？别的暗黑召唤兽都被我干掉了，就差它一个了啊。[廊坊 李景生]

①这种敌人正常情况下是无法消灭的，只有随机攻击到正确的部位才能从它那里得到 Elixir、Pheonix Down、Frag Grenade、Soul Spring、Stamina Spring、Lunar Curtain、Silver Hourglass 中随机一种的奖励。②第五次暗黑 Yojimbo 会位于洞穴的入口附近，你不妨原路返回再仔细寻找一下。另外如果你满足了以下几个条件之一，那么与暗黑 Yojimbo 的战斗就需要重头开始，因为只有按照特定的地点顺序一次性击败它五次才会算作彻底消灭，当然利用这个特别的规则也可以和暗黑 Yojimbo 进行无限次战斗，从而收集稀有道具 Dark Matter 和 Master Sphere。

违规条件一览
1. 使用记录点返回飞空艇
2. 使用传送阵返回洞穴入口
3. 连战中离开迷宫
4. 中途退出游戏

@《皇牌空战 6 解放的战火》第七关不知道为什么任务没有做完就 GAME OVER 了，难道还有什么其他条件，究竟过关的方法是什么？[my_gords]

第七关需要注意保护友军，如果它们全部被击落就会出现 GAME OVER 的结果。战斗开始一段时间后会出现敌人的干扰机，它们是对友军的最大威胁，一定要尽快前往地图上绿色标记的干扰范围消灭掉。进入战斗的第二阶段后敌人的火力会大大增强，范围攻击如果不注意躲避很容易陷入危机，此时可以考虑让友军进行攻击支援来快速清场。



最近在玩经典的《魔塔大陆 在世界尽头继续歌唱的少女》，已经完成了两位女主角的结局，现在就差シュレリア结局还没打出来，请问要达成シュレリア的结局需要什么条件呢？[opeople]

要达成シュレリア的结局首先要确保在通关前完成了她所有的精神领域，这样在通关并显示完职员表后选择新的选项“シュレリアと一绪にプラティナに残る”即可，同时还会获得她的新换装“リイタ”。另外要探索シュレリア的精神领域，需要先将オリカ和ミシャ的精神领域探索到 LV7，相信按照下面的方法来完成应该没有什么难度吧（笑）。

LV1 最低 DP：1220		
探索顺序		
编号	场所	DP
1	商店街	720
2	赖奈の家	240
3	塔の下学园	260

▶注：访问这里之前一定要先前往オリカ和ミシャ的精神领域分别与她们的守护精灵对话，否则探索会强制结束，并且无法再完成该层的精神领域探索。

LV2 最低 DP：1270		
探索顺序		
编号	场所	DP
1	海の见える公园	1270

LV3 最低 DP：2930（选择“幼なじみ”）		
探索顺序		
编号	场所	DP
1	商店街	300
2	市民プール	1000
3	海の见える公园	450
4	商店街	480
5	海の见える公园	700

LV4 最低 DP：3900		
探索顺序		
编号	场所	DP
1	商店街	620
2	海の见える公园	630
3	市民プール	650
4	赖奈の家	1260
5	チャペル	740

LV5 最低 DP：6000		
探索顺序		
编号	场所	DP
1	赖奈の家	1150
2	商店街	1130
3	塔の下学园（注）	1220
4	チャペル	2500

本期读者语录 湖北 黎伟：我想小编们一定都很忙，就不指望你们回信了，只需寄我台次世代主机（我要 X360）就好，HOHO～

小编寄语

我们的共同口号——努力工作，拼命玩！



☆对PS3最不满意的三件事：

1.到今天为止，甚至可能到今年年底为止，PS3上都拿不出一个真正的RPG来。9月18号的《信赖铃音 肖邦之梦》还是去年在X360上玩过的。我们不说独占，连"同时发售"的RPG都没有。（PS3的硬件架构特殊，开发环境不够理想，开发成本高，应该也是原因之一。当时说什么"Cell的性能是P4的XX倍，PS3的整体性能是X360的XX倍"，做到了才吹也不迟）

2.本社的大作频频迟到，《GT5》甚至"还没有在制作，现在谈发售日还为时过早"，《KZ2》有本事再延一年吧，将来跟微软哥哥的《Gears of War 3》或者《Halo 4》一起发售多帅。（同上原因）

3.迫于成本压力，新版PS3取消对PS2的向下兼容。（如果索尼未来放弃向下兼容，等你的前一代主机彻底坏掉之后，你买的一堆正版盘就只能当塑料片垫茶杯用了。当然这也没什么，再过一段时间就是文物，像FC卡带……）

★对X360最不满意的三件事：

1.没有主板电池，关机一段时间后再开机，时钟重置。你玩游戏之前要么连上Xbox Live自动校正，要么手动调整，不然时钟就不正确，按时间排列存档并自动读档的游戏会有麻烦，如《GTA4》；一些游戏会因为时间问题产生BUG，如《蓝龙》。（Xbox也是这样，可见微软为了节省成本抠门儿到什么境界了，其实作为消费者，我真的愿意为主板电池承担那两块钱成本……）

2.部分游戏仍然有区域限制。（只对我们中国玩家是问题）

3.三红问题。（今年出厂的新版X360基本上解决了质量问题）

P.S. 其实X360的问题都不是大问题，PS3比较麻烦……

本期个人签名

自作孽，不可活｜努力赚钱しています……



★奥运的冲击果然无处不在，平常吃午饭的快餐店也纷纷摆出了多台大电视播放比赛实况。由于本人没有什么运动细胞，几乎一场完整的比赛都没看过，因此被当成了怪物。每次女友兴冲冲地回家看比赛时，总是无比郁闷地盯着我说："真搞不明白这世界上居然会有人不看比赛……"

★虽说不太关注比赛实况，但对于奥运开幕式本人还是从头看到尾了，本来听说电影院和音乐厅里有放开幕式的高清实况转播，因此到处打电话订票，谁知那些票早被三两下订光了，实在是遗憾。结果这场开幕式我是在家中以投影器看分辨率为320×240的在线直播，静态画面凑合着看，画面动得太快时难免出现画面糊成一团的情况，这时就只能借助自己的想像力了(*_*)

★有朋友要结婚，宝马奔驰车队接亲，聘礼为汽车一部，摆25桌，婚后新马泰。看来穷人还是不要在结婚这种事情上瞎凑热闹，换作是我的话，自行车外加市内新XX、马XX、泰XX蜜月三日游还是可以办到的。

本期个人签名

我要给你搞个拖拉机车队接亲，保证轰动全城。



[游戏]边看体育比赛边玩PSP《梦幻之星》的感觉不错，并不会有一心二用的不协调感。另外偶然接触了晴天十分喜欢的PS3版《泪酒三重冠》，我已经很多年没碰"传统走格子"游戏了，倒也玩得乐在其中。其实有时候换换脑筋，对于一部分玩家渐已麻木的游戏神经会很有好处。

[看球]为什么三大球里头的女子项目女排最具观赏性？除了中国女排因具备传统和实力而广受关注之外，个人认为还有一个非常重要的原因，那就是三大球里只有排球的网高是男女不同的，足球和篮球的场地设施完全相同，对女子项目自然不利。从提高对抗和观赏性的角度来说，足球和篮球的规则应针对男女有全球性的改革。虽说这可能只是痴人说梦，但也算是一个"伪非"球迷的美好愿望。

[语录]"小明，你怎么只有一根头发，比三毛的头发还要少。""哦，那三毛有几根头发？""电视机前的观众朋友，请问三毛有几根头发呢？答案A：2根。答案B：3根。如果您知道答案，请发送短信到XXXX，丰厚的奖品等着您！"——我只想对这样的电视节目说，你可以侮辱我的人格，但不能侮辱我的智商。

本期个人签名

在战略上藐视对手，在战术上重视对手！





●最近捡起来有一段时间没碰过的《WE2008》，发现功力果然退步不少，往日能够轻松拿下的球队打起来都有些吃力，于是决定在大师联赛中重新组建一支球队并将这支球队一直带到《WE2009》的发售。

●从赛场上不断传来的好消息也极大地鼓舞了小编们的士气，各个精神焕发，一口气校5篇稿子，还不累。

●复刻的《火纹》没有让人失望也没有给我们带来太大的惊喜，可以对兵种进行变更的设定算是有些新意，但愿下一款续作能够给FANS带来真正意义上的变革。

●前些日子闲逛中发现9只刚出生的哈士奇狗宝宝，好想买只来在家养，但是想到家中客厅中堆积如山的垃圾还是算了，先把人养活了再说吧……

本期个人签名

一个人的烟火



1.去参加了一个以山间激流为主要路线的漂流，路上风景很美，吃的农家菜很好，导游长得很帅，漂流也很刺激，不仅被丢在东倒西歪的石头上摔了个七荤八素，还好好体验了一把"甩得飞出去"的感觉。第一个弯刚过，我脚上的人字拖就不见了，第二个弯过去，绑在身上的毛巾就不见了，第三个弯还没到，我就紧张的把手里的水瓢丢了……不过，这还不是最让我记忆犹新的，印象最深的地方是漂流的路线中有一个长长的洞，洞的名字非常气魄，叫做电闪雷鸣，进洞之后四周一片漆黑，什么也不知道就被咣咣咣一顿狂砸丢了出来，出洞之后的第一感觉就像是电闪雷鸣般地被抢了一回一样……

2.看《钝梦》的时候，我明白了什么叫做机器人墓场；看到漂流的河水后，我明白了什么叫做拖鞋的墓场。

3.为了玩《零 月蚀的假面》，同学买了一台Wii，打算每天充满激情地和我讨论剧情和人物，第一次看到月森圆香"开花"的时候，我在QQ上激动万分地留言给他，"开花了！"。第二天，同学玩到游戏剧情上演麻生海咲与朔夜的禁忌之情，回答我："开的是百合花。"

本期个人签名

《悬崖上的金鱼姬》热切期待中。

本期读者语录

Email ndsl10827：今天翻看杂志又看见了多哥和业内名人的合影，心中感慨万千，妒忌心油然而生，之后泪流满面。等今后小弟在业界混出头，想必你们也要采访我，到时候我也就能和多哥合影留念，哦活活！

★《生化尖兵 重装上阵》和《灵魂能力Ⅳ》都是不错的游戏，这个8月我很充实。

★奥运很好看，为了看奥运，我连游泳的时间都牺牲了。我这就当是精神上的健身吧！

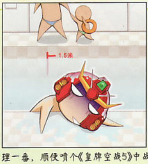
★最近每次出行，不管上午是多么的晴空万里、万里无云，下午必暴雨，无语了。尤其是利用年假机会去海边的那次，回来的时候身上那个味道啊，我闻着都要吐了……

★去一家装修甚是别致的餐馆吃饭，该餐馆的菜单全是看不懂的怪异名字，比如F22、超军旗导弹、狼狈为奸、暗无天日之类的。旁边附一名帅哥连比带划地解说，光是点菜就用了二十分钟。结果吃到嘴的东西都是一些很普通的玩意儿，不过那里的牛肉汤挺不错。

纱迦

本期个人签名

女曲姑娘好样的！不枉我追星十年！



〔模型〕

在某军事论坛上看到了几篇有关F-14战斗机的文章，让我不知不觉回想起了学生时代制作这款飞机模型的经历。于是毫不犹豫在网上订购了一盒模型准备在休息的时候重新制作一架怀怀旧。无奈近一段时间手头要忙的事情实在太多（众人：其实是太多的游戏舍不得放下吧！），只好将做模型的工程暂时搁置。等到闲下来的时候，一定要下工夫将这架飞机模型好好修理一番，顺便喷个《皇牌空战5》中战狗小队的黑色涂装！

〔游泳〕

模型做不成，工作之余依然要找点事情干，结果我这个生长在北方的旱鸭子在同事的怂恿下进了游泳池。不怕各位笑话，起初因为怕水，我一直在水深只有1.5米的儿童区"泡澡"，最后还是在同事带有威胁和侮辱性的"鼓励"声下才捏着鼻子学会了潜水。不过潜水归潜水，对于神奇的"换气大法"，我还是不得要领。按照大伙的说法就是，我喝的水还不够多。看来要想真正学会游泳，我是非得在游泳池里喝个水饱了。

瓷骑士

本期个人签名

时间啊，为什么总是不够用！

玩《生化尖兵 重装上阵》有感

由于当年智力和学历水平限制，20年前，当我拿到FC版的《生化尖兵》（又名：希魔复活）时玩得是一头雾水。如今我终于有机会真正体会到这款名作的强大之处。昨天和纱迦等人玩了几个小时的《生化尖兵 重装上阵》，它给我的最大感受就是：与这款游戏相比，90%的Xbox LIVE ARCADE游戏都不能算及格，它们完全缺失了游戏设计的灵魂，只算是偷工减料的继承和修改。有的甚至就是在骗钱。如今很多游戏都偏离了TV GAME的初衷，结果导致是画面不讨好，玩起来也令人厌倦。

没有PS3和X360的玩家不必伤心，因为《生化尖兵 重装上阵》将会推出PC版，我希望更多玩家能够玩到这款游戏，从而理解我以上的这些感言。

ACE飞行员

本期个人签名

我跟世界冠军用一个牌子的游泳衣。

○当《歌唱祖国》的清脆童音响起，当全场起立同唱《义勇军进行曲》，当李宁点燃圣火……无数的时刻都让我心中和眼中一阵热流涌动。从2001年开始，我们就一直期盼着这一刻，作为一个中国人我为此感到无比的自豪！

△我认为每一个能够站在北京2008奥运赛场上的中国选手都是英雄，无论他（她）们是否获得奖牌，都值得我们每一个中国人为之骄傲——当然，国足除外。为了保证我们有愉快的心情欣赏在我们自己家举办的奥运会，他们知趣地提早离开了奥运赛场，让我们谢天谢地谢亚龙——不过我不想和他们说再见——永别吧，国足懦夫斯基！

□2008年8月12日，这是一个值得纪念的日子，宝宝喊出了他人生中的第一声"妈妈"！把我太太给乐得咧着嘴笑了半天……好吧，等这小子叫第一声"爸爸"的时候，我就……

×上期杂志结束后去索尼客服修笔记本，态度和服务都还算不错，就是价格贵了点——前前后后掏了一千五百多大洋才算完事儿，当月奖金基本报销……

多边形

本期个人签名

五星红旗迎风飘扬，胜利歌声多么嘹亮！

★虽然上个月还在犹豫是不是要请年假回家，不过在得知月底就是爷爷"八十大寿"后，迅速地买下当天的机票飞回了重庆。现在想想，每年最多只有两次机会能见到家人，不仅很羡慕可以和家人一起生活或工作的读者大人们，缺少了长辈关心的唠叨总觉得生活中缺少了些什么……



▲某天无意中在电梯的广告中看到了熟悉的家乡景象。

☆每次回家都会带家乡的特产给编辑部的众小编大快朵颐，根据不完全统计，目前牛肉干和豆腐干的受欢迎程度已经达到了"供不应求"的地步，至于特地从家乡带来的火锅佐料则被无情地打入了冷宫（传说中的冰箱），因为目前还没有发现编辑部有人有"夏天吃火锅"的豪爽习惯（笑）。

★休年假前将先前入手的《泪洒三重冠》借给胜负师体验，本以为休完年假后应该可以收到通关的好消息（据说通关后可以看到本作动画版的限定预告片），但是无情的事实再次让自己的希望成为了泡影。按照胜负师全程跳过剧情的进度，花了大概50多个小时也才仅仅完成了游戏的一大半（HARD难度的确是耐心与毅力的大挑战），真不知道该不该说厂商"厚道"得过了头……

晴天

本期个人签名

面对家乡的美食，真希望自己永远吃不胖！

◆上海的奥运之行很圆满，8万人体育场非常漂亮。看的第一场球是阿根廷对科特迪瓦，事实上还在阿根廷热身的时候自己就已经把嗓子喊哑了……当梅西出场的时候，女友尖叫起来，反反复复就一句话：我看到梅西啦，我看到梅西啦！

◆两场球赛自己的位置都是球场的正侧面，就像是在玩《WE》那样的视点，但可以一眼就看到完整的球场，看到马斯切拉诺是怎么把球交到里克尔梅脚下，看到梅西阿圭罗们是怎么启动跑位……这样的体验实在是太棒了。

◆顺便去了一趟正阳游戏厅，等了个把小时，终于玩上一把《铁拳6》，角色是BOB，游戏自然是没得说，但因为完全不知道出招，被人草割，看来只有等PS3版了。《铁拳6》街机火到什么程度？听说，24小时不间断投币！

◆写寄语这会儿杨威刚刚拿到了体操全能的金牌，中国奥运军团（男足除外）都是好样的！

Gouki

本期个人签名

亲眼看里克尔梅△直塞梅西然后进球，哇哈哈哈。

本期读者语录

Email 朱栋诚：昨天我终于买到了UCG的最新一期了~等的我头发都白了，白了又黑了回来。

游风艺苑

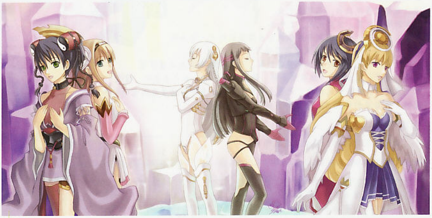
Gallery of Game Style

栏目主持 一刀

一刀有话说

2008年的暑假，对于我们所有人来说都是值得纪念的。因为在这个夏天，奥运会在我们的首都北京成功举办。而在这一举世瞩目的体育盛事中，"中国军团"在比赛成绩上取得了惊人的突破，我国健儿的拼搏精神值得所有华人为之骄傲。在为运动员们加油呐喊的同时，热血沸腾的你是否也按捺不住激动的心情，想要在竞技场上一展身手呢？我想，本刊与常州中华恐龙园共同举办的"2008中国（常州）国际动漫艺术周游戏插画征集"活动应该是个不错的选择（详见页面下方的征稿启事）。尽管暑假已接近尾声，但我们的征稿会一直持续到月底，大家要抓住最后的机会哦！





南京·月牙小狐

一幅取材自《魔塔大陆》系列"的优秀同人作品。不仅该系列前后两作的全体女主角悉数登场，而且更为难能可贵的是作者为每一个人物都设计了合适的动作。此外，对称式的构图令画面更具装饰性，堪称无比"有爱"的作品。

柳州·吴锦全

可能很多读者和本刀一样，在看到"恐龙"这一字眼时，脑海中第一个浮现出的便是威猛剽悍的霸王龙。而眼前这头诞生于吴锦全玩友笔下的"恐龙霸王"，不仅拥有令人不寒而栗的气势，而且诸如皮肤表面质感等细节表现也有颇多亮点。



宁德·游宇翔

随着跨平台等一系列事件的发生，《FF XIII》的命运可谓一波三折。也许，游宇翔同学正是为了表现女主角Lightning——这位迷茫的"假小子"，在面对前途未卜的现状时而显露出的那份不知所措，而在作品中尽量展露了她作为女性应有的柔美一面。



昆明·段涵译

"霸王VS海魔鬼"无疑是《MGS4》中最惊心动魄的情节之一，而作者非常明智地选择了强调色彩大局对比同时不拘泥于细节刻画的水粉技法，成功地通过静态的绘画形式，再现了如此刚猛硬朗的机体和动感十足的场景。



北京·刘唯

作为《变形金刚》动画中登场的首位组合金刚，大力神在金刚迷们心似乎有着特殊的地位。或许，上面这幅无论是在构图、造型、上色还是在风格上都非常出色的同人作品，正是作者想要抒发这一情感的产物，而这幅作品，显然已勾起了大家对童年的美好记忆。

2008中国（常州）国际动漫艺术周 游戏插画征集启事

优秀作者纪念奖品



■暴龙爱心靠垫

■个性主题T恤

■侏罗纪棒球帽

※以上纪念奖品由常州中华恐龙园提供。

我刊将与常州中华恐龙园共同举办"2008中国（常州）国际动漫艺术周游戏插画征集"活动，征集细则如下：

1、作品形式为单页的故事稿或者单幅画稿，大小不得小于A3尺寸（420mm×297mm），Email稿件边长尽量保证在2500像素以上。请在画稿背后留下详细的联系地址及真实姓名（Email中也要注明）。

2、请作者为自己的画稿起名，并在画稿上陈述创意思路，一并写在稿件背后。

3、画稿的题材以游戏为主，与恐龙有关题材将优先录用，欢迎原创稿件。

4、投稿时间为7月1日至8月31日，信件投稿请注明"游风艺苑艺术周游戏插画征集"收，Email稿件请寄往专用邮箱 gallery@ucg.com.cn，Email标题注明"动漫艺术周游戏插画征集"。

5、本次征集活动将挑选优秀作品刊登在七八月份出版的杂志"游风艺苑"栏目中，优秀作者将获得本杂志样刊一本和由常州中华恐龙园提供的恐龙主题商品一件（奖品为恐龙抱枕、恐龙T恤、恐龙帽）。投稿结束后，将在所有的投稿作品中选出最佳游戏插画作品6幅，获奖作者将获得现金500元的奖励，获奖名单将在九月份出版的杂志"游风艺苑"栏目中公布。

说明：常州中华恐龙园为"2008中国（常州）国际动漫艺术周"承办方，本次征集活动中所有的优秀作品将在"2008中国（常州）国际动漫艺术周"博览会主会场常州中华恐龙园展出。"2008中国（常州）国际动漫艺术周"举办时间：2008年9月28日—10月5日。

常州中华恐龙园 网址：www.cnkly.com 电话：0519-85120812

本期读者语录

昆明 杨城宇：现在，不，一直觉得ACE飞行员的形象像某种生物——大名鼎鼎的FLY！





南京·ZAC

以惟美插画见长的ZAC同学这次带着新作《黑翼妖龙与吸血鬼王子》来为我们的征稿活动捧场。作品的绘画技法保持了应有的水准，而大面积的暗色调和吸血鬼魔幻题材，使作品在整体上洋溢着神秘气息的同时，展现出一种别样的魅力。

泸州·Joe

也许看过《波斯王子 奇迹》原画后，大家并没感觉本作的画面会有多特别，而当实际游戏截图映入眼帘时，我想，很多人都会为游戏将卡通渲染技术用到如此程度而拍案叫绝。正是惊叹于本作的画面表现，近来异常的活跃Joe同学创作了上面这幅同人作品。但作品的整体风格上已经非常接近原作了，尤其是类似于画刀的笔触效果，非常有特色。



广州·+Kaede+

夏日炎炎，要是能在冷气环绕的溜冰场中目睹PLMM翩翩起舞，那感觉肯定妙不可言。或许上面这幅《无双大蛇》同人作品灵感正是来源于此。虽然妲己阿姨并没有在画面上展示游戏中的溜冰绝技，但让眼睛吃吃冰激凌显然也是避暑降温的良方。



南京·Kazuya

“This is Sparta!”也许斯巴达人在面对强敌入侵时，都会下意识地发出如此气吞山河的呐喊。这不，我们的斯巴达裔战神奎托斯也在喊这句话呢！不信？自己念一遍这个短句，对比一下你和他的口型。



成都·李枫立

《恶魔城 被夺走的刻印》选用了女性角色作为主角，这在该系列历史上是非常罕见的，不过操纵着女主角在古堡中冒险怎么说也是一件无比惬意的事，特别是像右边这种拥有火辣身材和不凡身手的漂亮女孩儿。



上海·K.LL

作为《零 红蝶》中最可怜同时也是最可爱的角色之一，千岁给很多玩家留下了深刻的印象。而K.LL用她的画笔，在保持了自己独特画风的前提下，将这个有着悲惨遭遇的人物形象进行了忠于原作且出色的诠释。

投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；请在画稿背后留下详细的联系地址及真实姓名（Email中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，也欢迎原创稿件；信件投稿请注明“游风艺苑”收，Email稿件请寄往专用邮箱gallery@ucg.com.cn；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！

本期读者语录 乌鲁木齐 汪雷：关于《最终幻想XIII》跨平台推出我觉得这是很好的决定，这才能体现出大同体现出平等，玩游戏是毕竟是为了快乐和分享，没必要为了跨平台这种事而大动干戈，钱谁不想赚啊，厂商要将利润放在第一位，吃饱肚子才能干活嘛。

天下聚会

有梦想活得才投入！

2008暑假集体行动特别报道！

越来越多的玩家加入到了“天下聚会”的行业，在 8 月间我们在全国各地共举办了共计 14 场的聚会活动。由于本刊截稿时间原因，加上版面限制，我实在无力将每场聚会都呈现在全国读者面前，在此深表抱歉。同时也要向全国各地聚会负责人出色的组织和无私的奉献精神致敬。日后我们将继续努力，争取让“天下聚会”内容变得更加丰富，活动影响力更广，这样我们就可以组织全国性的聚会活动了。

更多详情请访问 http://juhui.levelup.cn

天下聚会专用邮箱：lujuhui@vip.163.com

以下活动均获得黑角公司奖品赞助。

天下聚会长春站圆满结束

文：尘封の印



幸运抽奖活动中的3个位幸运儿

随着气温的逐步升高，2008 年的暑假悄然来到我们身边。在送走了奥运火炬之后，我们又迎来了暑假的“天下聚会”。作为长春惟一的掌机爱好者组织，我们本着让所有掌机爱好者都体会到联机的乐趣为初衷，旨在结交更多同仁，举办了此次掌机玩家聚会。

尘封の印，本次活动的倡导者兼组织者，也就是我啦！自认为并不是一位经验丰富的组织者，但是，令人意外的是，竟得到这么多朋友的支持——虽然开始报名时仅有 40 人，但聚会当天却来了近 60 人，我感到非常的欣慰！！！

本次聚会之所以如此成功，离不开长春市 DS 玩家联盟和长春市 PSP 玩家联盟的群友鼎力支持。为了让每个玩家都有展示自己的机会，我们在竞技比赛区之外还设立了休闲比赛区，使每个玩家都能各得其乐。此外，为了能让那些因为种种原因无法参加本次比赛的朋友们能够切身体会聚会的乐趣，我们特意穿插了抽奖的活动。（对此我们要特别感谢 levelup 网站和 UCG 为我们的活动提供丰厚的奖品）

聚会当天，大家都早早地来到会场准备各自的比赛，当组委会还没宣布可以报名时，报名处早已挤满了报名的人。在众多的游戏项目中，要数《马里奥赛车 DS》和《山脊赛车 2》的人气最旺了，同时，这两个游戏也吸引了不少女生来报名。

比赛到了倒计时，《马里奥赛车 DS》和《山脊赛车 2》的赛车手们如离弦之箭冲向前方！想要保住这冠军的宝座吗？这不仅需要你的技术，还要看看你的运气如何呢！冲吧，朋友们！你们不是一个人在战斗，在你的身后有着千千万万的蘑菇国，这一刻马里奥，耀西或库巴将灵魂附体，向前冲吧，你无所畏惧，第一将属于最强的勇者！你喜欢音乐吗？如果你是音乐爱好者，就请你加入我们吧！《DJMAX2P》《应援团 2》你准备好了吗？让我们一起听着音乐玩着游戏，在休闲娱乐中结交八方好友！

How time fly！ Yesterday once more！这一刻永远留在我们的记忆间。十里长亭终有一别，结束的时间来临了，大家够爽吗？什么？你还意犹未尽？那只好请你期待下一次聚会吧！



▲聚会结束，大家一起干啊。



▲所有玩家捉对厮杀，场面没有什么火药味儿，更多的是大家的投入和温馨感！

深圳天下聚会·运动ACG一起上



■这就是我们的全家福啦，两位女神稳居中间。

天公作美，今天的早晨并不很热，或许是大家心中的温度，将八月的炎热盖过。

本次的会场选择在深圳庐山酒店的二楼会议厅，计划应是开始的聚会，在 9：00 管理员们提前到达时，由于大家热情高涨，管理员们作出了让大家提前入场的准备。还没有坐稳的时候已经有人在喊：“怪物，有没有怪物？”果然怪物猎人是联机神作啊，当然高达饭还有 NDSL 的玩家也都纷纷投入战斗。没过五分钟，大家已经扎好了堆，分好了队，争取着每一分每一秒……

值得一提的是，这次聚会的主持并不是往常的神曲同学，而是请来了两位全副 COSPLAY 打扮的女生——sara 和花花。她们的出现，令不少成员喊出了“终于有点女的了”的心声。

当大家还在为このみ控的歌喝彩时，两位女主持宣布了问答环节的开始。不知道是因为奖品的丰富呢，还是因为气氛已经大好？我们的成员们踊跃地回答着问题，会与不会已经不是问题，反正是选择题嘛，不要跟奖品过不去。当成员 Bob 同学因为一道只错剩下两个选项的问题，混回来一件狩人 T 恤后，场边传来了一个邪恶的声音（超凡同学）：“太没意思拉，答错做俯卧撑！。”“俯卧撑”，这个提议立即被赞许。但是厚饷之下必有勇夫，大家高举的手并没有因为答错要做俯卧撑而退缩，有甚至为了吸引女主持的注意而举起了会议厅的刀叉。很快的，在没被抽中答题的众人故意喊出的错误答案欺骗下，传说中的俯卧撑相继出现了。最后的同学不得已用唱歌来代替那 80 个俯卧撑。

このまま，随着这热血沸腾的开场，今天的聚会开始了！我们先后进行了充满曲折的比赛，除了《山脊赛车 2》、《马车》还有作为本次聚会的压轴怪物猎人



▲问答环节出错就请做俯卧撑吧！

比赛，规则是打训练所多人演习以分数晋级三轮——青怪鸟，沙龙王和轰龙。不过由于随机分组的，比赛添上了许多不确定性。由于武器选择，怪物讨伐时间，身上物品等因素均会影响最终得分，所以搭档间的配合和默契显得尤为重要，当然 RP 也很重要，试想一下，要是青怪鸟一直绕场飞，沙龙王不给面子不出来……即便你拥有裸奔 G 怪的实力，夺冠也并不简单。是的，MH 联机讲究的就是团结！这也一定要在比赛中体现出来（管理员们的苦心啊）。

不知不觉中已到了尾声，每个人都期待的抽奖活动开始了，不管你在游戏中是否有实力，不管你对 ACG 是否有深入了解，只要你是因有相同的爱好而同在一起的，人人皆有拿奖的可能！除了一些小礼品，还为大家准备了电影票，大奖是高达的键盘，呵呵，不免有人起哄呢。

由于同样的一颗心，来自不同的地方的我们，今天我们相聚在一起聚会，一起合影留念。日后，我们将永远同在一起，因为我们有着同一颗心，因为我们是 SZPU！

最后感谢所有参与支持我们聚会的人们，感谢 UCG 方面的大力宣传，让我下次再聚吧！

文：ILIIL·越



▲最后再来一张POSE照吧！



▲比赛区总是充满了专注的眼神和欢笑。

Email waxj9999 跑遍了千山万水才买到的 UCG206 期今天在家竟然发现丢了，我百思不得其解，放在家里面的书都能丢，那还有什么是不能丢的！（怒）会不会是你们用召唤术把我这本书给召唤回去了呢？嗯，有可能。

济南，永不熄灭的斗魂！


■全家福！我们把通道都挤满了……其实还有很多玩家在后几排，没有拍到，很遗憾。摄影大哥能再高点就好了。

看到全国各地的玩家都在争先恐后地举办天下聚会，大家都在聚会中交到新朋友，玩得也十分开心，我实在是按耐不住心中跃跃欲试的心情，经过和铁拳众成员们商议，在 ACE 飞行员大哥的帮助下，最终有了本次聚会。

9 点入场，9 点半已经座无虚席。加勒比海风情主题酒吧幽静的环境，优良的设施，给本次聚会增色不少，铁拳众成员桃子姐姐借到的 47 寸大液晶电视也给大家带来了全新的视觉享受。济南玩家们的热情真是空前的高涨，有些让我始料不及。桃子姐姐身着怪物猎人的女仆装登场，立刻全场沸腾，许多玩家前来合影。随着本主持宣布聚会正式开始，现场的气氛瞬间沸腾起来，激烈的联机对战开始了。

掌机玩家们各自联机对战，时下最当红的《怪物猎人 P 2G》、《梦幻之星》等，这类游戏有着恐怖的号召力，济南的猎人们都穿着整齐的服装，那“咄咄逼人”的气势比起铁拳众来有过之而无不及啊！参加《山脊》、《马车》比赛的玩家也是个个身手不凡，比赛自然也十分激烈精彩。个个神情专注，使出浑身的解数，把现场气氛推向一个又一个的高潮。最终获得三甲的玩家都是高手中的高手，还有人刷新了个人的最好成绩！PS2 的《KOF98um》是表演项目，济南最有权威的元老 kof 玩家们都悉数到场，为大家带来了一场场紧张激烈精彩的对局。铁拳众们也开始了分组车轮战，算是为下午的正式比赛热身，做最后的准备。本主持可是忙里忙外没闲着，每隔 20 分钟就来次抽奖活动，看着大家抽到奖品的欣喜表情，我的心情也十分愉悦。


■《铁拳》比赛前三甲（左起）：老乔（亚军）、怪医昕博士（冠军）、邵书洋（季军）。


■UCG协同黑角公司同样为本次聚会提供了丰厚的奖品。

吃完午饭，最激动人心的时刻终于到来了，本次聚会的压轴大戏：PS3《铁拳 5 dr》比赛！！！由超级铁拳玩家 kuso 星人担当裁判兼解说。kuso 星人大哥发扬风格，并没有参赛，给我们其他铁拳众锻炼的机会。很多选手在比赛中明显的表现紧张，没有发挥出各自应有的水平。最值得一说的是桃子姐姐，她是我们济南铁拳众惟一的女玩家，当桃子出场比赛的时候现场几乎所有的玩家都过来给她捧场加油，大电视前顿时水泄不通，估计是被这个架势给吓怕了，桃子的对手在比赛中完全没有还手之力，最终败下阵来。这次的比赛真是有太多的话题，说上三天三夜也未必说的完，在此我代表济南铁拳众呼吁：如果你喜欢铁拳，那就加入我们吧！聊不够的话题，玩不够的游戏，下次我们仍会继续！再次透露一下，下次聚会应该就是PS3版《铁拳 6》到来的时候！


■我们铁拳众惟一的女性玩家：桃子身上的衣服很眼熟吧，是怪物猎人的女仆装哦（ ˆ ˆ ）

机情一夏，无锡聚会

大家好，还记得我吗？之前的无锡天下聚会不知大家还有没有印象，那次盛况空前啊，哈哈，不过这次，这次的比上次更加火爆。

8 月 3 日早上，我和版主枫早早的到了聚会地点布置场地，（黑角的奖品还真多啊！！搬得我手酸）。之后陆陆续续的有一些玩友自发的来到聚会地点水木年华咖啡厅帮忙，在这里表示感谢。

有这么多专区提供给玩友们，玩友们当然蓄势待发，自发组织了一系列比赛。除了实况足球，RR2，KOF98，马车这些万年必有的项目，还包括了次世代项目《任天堂明星大乱斗》原定的聚会时间是 12 点 30 分，但十一点一过，便有玩友到了，大家的热情果然很高啊！！他们一到，立刻拿起手中的 PSP 踏上了狩猎的道路。之后的一段时间里有 80 多名玩友陆陆续续的到场，场面很是火爆啊！场地的中央，就是 360 的试玩区了，这次我们事先准备了《薄暮传说》、《鬼泣 4》等游戏的试玩。下午一点钟一到实况比赛首先开始（我也参加的哦），经过上次冠军 GOAL 的安排，实况比赛井井有条的开战了，这次的实况比赛吸引了无锡地区的很多好手，就连无锡实况群也来参赛，绝对有看头啊！！经过激烈的角逐，冠军由无锡实况群的实况王子获得，果然有实力啊！！两点，《KOF98》比赛开始，经过玩友水皮的安排和事先抽签，本人首轮的对手是无锡 PSP 交流群的老大 MY 同学，这场比赛真是昏天黑地啊，本人不负众望被人连下三成淘汰出局。在半决赛中，两位种子选手水皮和扎西德勒相遇，决赛在此刻提前上演，赛况精彩异常啊，最终扎西德勒战胜水皮步入决赛。最后决赛的影像接上了投影，大家的目光也被这吸引，最后扎西德勒赢得冠军。


■聚会一角，“WE”众简直就是玩不腻！

之前说的神秘活动想必大家肯定很期待了吧，这个神秘活动就是大抽奖，大奖是 80G 移动硬盘一个，大家的热情再一次被点燃。在二十多本杂志和几件周边被抽出后大奖也被领走，玩友小嘉成了大赢家。之后由于人数太多合影只能放到楼下的步行街上去拍了，这时还下起了雨，给周围降降温。之后无锡第二次天下聚会圆满结束，希望下次可以更好，希望下次可以更火爆！



■摄影水平有限，大家见笑了，不过我们的热情可是一流的。

文：枫

汕头7月聚会漫展行动の现场报道


■极其不专业的COSER，斯蒂夫不会原谅你的。

今年 7 月 26 日，27 日对汕头的 ACG 玩家来说注定是个不寻常的日子，其威力一点也不亚于日本的动漫展或者是游戏展，因为这两天是汕头一年一度的动漫展盛会，整个粤东地区的 ACG 爱好者们届时都会齐聚一堂。当然了，也少不了我们的掌机玩家们，天下 ACG 是一家嘛！

26 日那天早上，天气格外炎热，我们几个负责人一大早就来到金平教育局的二楼，在漫展开始前进行现场的布置工作，大家几个人开始七手八脚地收拾场地、摆桌子、贴海报、插电源、摆奖品……一时间忙得热火朝天，早到的玩家们也帮了不少忙。其他的展位上，汕头各个动漫社团也很早就来到了现场，整理展位，摆上展品，给 COSER 化妆，忙得不亦乐乎。

一切都已经准备就绪！早上 8 点整，漫展准时开放，人潮开始陆续涌进会场，ACG 爱好者们的威力果然不可小看，给 COSER 拍照的、看模型手办的、买同人商品的，一时间人头涌动。陆续地，很多玩家也发现了我们汕头掌机联盟的展位，纷纷掏出自己的爱机联机起来。不过按照我们的活动安排，联机比赛是在下午举行的，所以，大家便互相切磋了一下，顺便看看动漫展，感受一下展会现场的热闹气氛。


■本次聚会的活动现场，大家很投入，很激情！

下午，月轮向大家宣布了比赛的注意事项，紧接宣布联机比赛正式开始。首先是预赛，PSP 方面的《山脊赛车 2》和《DJMAX2》报名人数最多。报名结束后，随着管理员的一声：“比赛开始！”，每位选手都很快投入到了比赛的氛围当中。至于整个过程，或许只有你亲自来到现场才能完全体验到“天下聚会”的欢乐。

下午 5：30，随着漫展宣告结束，这次漫展聚会也完美地落下了帷幕，胜者们高兴地捧着奖品离开了展厅，而失败者也没有失望反而都玩得十分高兴，重在参与嘛！

文：电童，枫叶，QLC

了解最新聚会日程，请访问：
http://juhui.levelup.cn/

新作发售表

NEW GAME SCHEDULE

表中红色字体为受注目游戏

- 本表所收录的游戏发售时间为：2008年8月21日～2008年10月10日。
- 推荐度由高到低依次为S、A、B、C级。
- 游戏地区版本请参照货币单位。如美版游戏价格为美元，日版游戏为日元。

2008年8月16日中国银行人民币外汇牌价基准价

100美元	686.49元人民币
100日元	6.25元人民币
100欧元	1013.43元人民币
100港币	87.48元人民币

（仅供参考）

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。

PSN的下载游戏真是越来越有看头了，《瑞奇与叮当 战利品大冒险》虽然只是一款资料片性质的游戏，但是奖杯系统的加入一定会让你提高不少兴趣。《重拳出击》是EA少见的非写实性体育游戏，游戏中以拳手被击中时夸张的面部表情为最大买点，是一款能够让你边玩边笑的体育游戏，趁着奥运风还没有过，不妨买来试试。

08.21 西格玛倍音

NDS 角色扮演 | Square Enix | 5490日元 | 无对应周边 | 12岁以上玩家对应 | CERO B | 推荐度 B



如果你认为《西格玛倍音》只是一款文字推理游戏那就错了，SE明确地表示该作是一款角色扮演游戏。这款由北濑佳范领衔的《FF》制作团队倾力制作的原创作品将解谜和角色扮演要素完美地融合在了一起，让我们得以在推理的同时享受战斗的乐趣。值得一提的是，游戏中丰富多样的式符不仅是用于解谜的重要道具，也是战斗中不可缺少的组成部分，其收集要素非常地吸引人。另外，虽说只是一款掌机作品，游戏公司也还是不惜重金启用了平野绫、小野大辅等大牌声优，重视程度可见一斑。



08.22 闪电十一人

NDS 角色扮演 | Level-5 | 4800日元 | 无对应周边 | 全年龄玩家对应 | CERO A | 推荐度 A



熟悉《足球小将》的玩家一定不会对本作的风格感到陌生，游戏就是以漫画般的夸张风格来体现爽快感为卖点，讲述了一个热血少年将自己学校本来弱小的足球队一步步走向全国冠军的故事。虽然是一款体育题材的作品，但游戏却是以纯正的角色扮演方式来进行的。玩家能够在城市中搜集能力迥异的同伴来强化自己的球队，队友通过比赛和训练便能提升等级并习得新的必杀技。华丽的必杀技演出效果也是游戏的另一大卖点，比赛中只要满足一定条件就可以使用一发扭转局的必杀技，球迷玩家不可错过。



XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2008年8月					
26日	泰格·伍兹PGA巡回赛09	Tiger Woods PGA TOUR 09	EA	体育	59.99美元
28日	Clannad	Clannad	Prototype	文字冒险	6400日元
31日	雇佣兵2 战火纷飞	Mercenaries 2: World in Flames	EA	动作射击	59.99美元
2008年9月					
2日	宝贝万岁 天堂的烦恼	Viva Pinata: Trouble in Paradise	Microsoft	模拟经营	美版未定
4日	无双大蛇 魔王再临	无双大蛇 魔王再临	Koei	动作	日版未定
5日	重拳出击	FaceBreaker	EA	体育	49.99美元
8日	巴扎极限越野	Baja	THQ	竞速	美版未定
11日	无尽的未知	Infinite Undiscovery	Square Enix	角色扮演	7800日元
11日	雷电Ⅳ	雷电Ⅳ	Moss	射击	日版未定
14日	摇滚乐队2	Rock Band 2	EA	音乐	美版未定
16日	完美机车	Pure	Disney	竞速	59.99美元
16日	星球大战 原力释放	Star Wars: The Force Unleashed	LucasArts	动作	59.99美元
23日	战火兄弟连 地狱之路	Brothers In Arms Hell's Highway	Ubisoft	主视角射击	59.99美元
23日	乐高蝙蝠侠	Lego Batman	Warner Bros.	动作	59.99美元
25日	少女巡航机G	オトメディウスG	Konami	射击	6980日元
30日	传奇 潘多拉魔盒	Legendary	Gamecock	主视角射击	59.99美元
30日	真·三国无双5 中文版	真·三国无双5	Koei	动作	1950新台币
2008年10月					
1日	起源计划	Project Origin	Warner Bros.	主视角射击	59.99美元
6日	摩托GP 08	MotoGP 08	Capcom	体育	59.99美元
7日	湾岸午夜俱乐部 洛杉矶	Midnight Club: Los Angeles	Rockstar	竞速	59.99美元
7日	裂痕	Fracture	LucasArts	动作射击	59.99美元
7日	小龙斯派罗 暗黑时刻	Legend of Spyro: Darkest Hour	VU Games	动作	美版未定
7日	NBA 2K9	NBA 2K9	2K Sports	体育	59.99美元
7日	NBA Live 09	NBA Live 09	EA	体育	59.99美元

Wii

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2008年8月					
26日	法拉利挑战赛	Ferrari Challenge Trofeo Pirelli	Activision	竞速	美版未定
26日	泰格·伍兹PGA巡回赛09	Tiger Woods PGA TOUR 09	EA	体育	49.99美元
28日	彩虹队长	キャプテン レインボー	任天堂	动作	6800日元
2008年9月					
4日	彩虹气球	レインボーポップ	Interchannel-Holon	益智	4980日元
8日	唐·金出品 荣耀拳击手	Don King Presents: Prizefighter	2K Games	体育	49.99美元
11日	海贼王 无尽巡游 章节1 随波摇荡的秘宝	ONE PIECE UNLIMITED CRUISE エピソード1 波に揺れる秘宝	NBGI	动作冒险	5800日元
16日	星球大战 原力释放	Star Wars: The Force Unleashed	LucasArts	动作	49.99美元
18日	骑师之道Wii 2008	G1 Jockey Wii 2008	Koei	模拟养成	5800日元
22日	模拟城市 设计师	SimCity Creator	EA	模拟经营	49.99美元
23日	乐高蝙蝠侠	Lego Batman	Warner Bros.	动作	49.99美元
25日	炸弹人	ボンバーマン	Hudson	动作	4800日元
25日	噬魂师 单调公主	Soul Eater Monotone Princess	Square Enix	动作	4800日元
2008年10月					
2日	实况棒球大联盟3	实况パワフルメジャーリーグ3	Konami	体育	5980日元
6日	NBA Live 09	NBA Live 09	EA	体育	49.99美元
7日	小龙斯派罗 暗黑时刻	Legend of Spyro: Darkest Hour	VU Games	动作	美版未定

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2008年8月					
21日	东京魔人学园剑锋帖	东京魔人学园剑锋帖	Marvelous	策略角色扮演	4980日元
21日	西格玛倍音	シグマ ハーモニクス	Square Enix	角色扮演	5490日元
21日	遥远的时空中 梦浮桥	遥かな时空の中で 梦浮桥	Koei	文字冒险	4800日元
22日	闪电十一人	イナズマイレブン	LEVEL-5	角色扮演	4800日元
26日	法拉利挑战赛	Ferrari Challenge Trofeo Pirelli	Activision	竞速	美版未定
26日	N+	N+	Atari	动作	29.99美元
28日	战略公会	タクティカルギルド	Success	策略角色扮演	3800日元
28日	新世纪福音战士 绫波育成计划DS with 明日香补完计划	新世纪ヱヴァンゲリオン 绫波育成计划DS with アスカ补完计画	Broccoli	模拟育成	4800日元
28日	To Love 林间学校篇	To Love る－とらぶる－ワクワク！林间学校篇	Marvelous Entertainment	文字冒险	4980日元
29日	模拟人生2 公寓生活	The Sims 2 Apartment Life	EA	模拟育成	29.99美元
2008年9月					
4日	蓝龙Plus	ブルードラゴン プラス	AQ Interactive	策略角色扮演	4980日元
8日	唐·金出品 荣耀拳击手	Don King Presents: Prizefighter	2K Games	体育	29.99美元
12日	猜谜魔法学院DS	クイズマジックアカデミーDS	Konami	益智	4980日元
13日	口袋妖怪 白金版	ポケットモンスター プラチナ	Nintendo	角色扮演	4800日元
16日	星球大战 原力释放	Star Wars: The Force Unleashed	LucasArts	动作	39.99美元
18日	龙珠DS	ドラゴンボールDS	NBGI	动作	4800日元
23日	乐高蝙蝠侠	Lego Batman	Warner Bros.	动作	49.99美元
25日	美少女梦工厂4 DS特别版	プリンセスメーカー4 DSスペシャルエディション	Cyberfront	模拟育成	3800日元
2008年10月					
2日	女神侧身像 负罪者	ヴァルキリープロファイル 咎を背負う者	Square Enix	策略角色扮演	4800日元
7日	小龙斯派罗 暗黑时刻	Legend of Spyro: Darkest Hour	VU Games	动作	美版未定
9日	铁道检定DS	铁道检定DS	Spike	益智	4800日元

PLAYSTATION Portable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2008年8月					
26日	N+	N+	Atari	动作	29.99美元
26日	泰格·伍兹PGA巡回赛09	Tiger Woods PGA TOUR 09	EA	体育	39.99美元
28日	Fate/老虎竞技场 强化版	フェイト/タイガーころしあむ アップー	Capcom	动作	4980日元
28日	水月 携带版	水月 ポータブル	GN	文字冒险	4800日元
2008年9月					
16日	星球大战 原力释放	Star Wars: The Force Unleashed	LucasArts	动作	39.99美元
18日	格斗之王合辑 大蛇传说	The King of Fighters Collection: The Orochi Saga	SNK Playmore	格斗	日版未定
18日	侍道 携带版	侍道 ポータブル	Spike	动作	3800日元
20日	新 安琪莉可 Special	ネオ アンジェリーク Special	Koei	文字冒险	4800日元
23日	乐高蝙蝠侠	Lego Batman	Warner Bros.	动作	49.99美元
23日	NBA Live 09	NBA Live 09	EA	体育	39.99美元
25日	玛娜炼金术士 学校里的炼金术士们 携带版+	マナケミア 学園の錬金術士たち ポータブルプラス	Gust	角色扮演	4800日元
25日	美少女梦工厂5 携带版	プリンセスメーカー5 ポータブル	Cyberfront	模拟育成	6800日元
25日	游戏王怪兽对决GX 双重战力3	游☆戏☆王デュエルモンスターズGX タッグフォース3	Konami	桌面棋牌	日版未定
25日	To Love 临海学校篇	To Love る－とらぶる－ドキドキ! 临海学校篇	Marvelous Entertainment	文字冒险	4980日元
2008年10月					
2日	一骑当千 雄辩之拳	一骑当千 Eloquent Fist	Marvelous Entertainment	格斗	4980日元
7日	湾岸午夜俱乐部 洛杉矶	Midnight Club: LA Remix	Rockstar	竞速	39.99美元
7日	NBA 09	NBA 09	SCE	体育	39.99美元
7日	NBA 2K9	NBA 2K9	2K Sports	体育	39.99美元
9日	超时空要塞 王牌边界	Macross ACE Frontier	NBGI	动作射击	4800日元

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2008年8月					
21日	瑞奇与叮当 战利品大冒险	Ratchet & Clank Future: Quest for Booty	SCE	动作	9.99美元
26日	法拉利挑战赛	Ferrari Challenge Trofeo Pirelli	Activision	竞速	美版未定
26日	泰格·伍兹PGA巡回赛09	Tiger Woods PGA TOUR 09	EA	体育	59.99美元
26日	吸血鬼之雨 变种	Vampire Rain: Altered Species	AQ Interactive	动作冒险	39.99美元
28日	非洲	Afrika	SCE	动作冒险	5800日元
31日	雇佣兵2 战火纷飞	Mercenaries 2: World in Flames	EA	动作射击	59.99美元
2008年9月					
5日	重拳出击	FaceBreaker	EA	体育	49.99美元
8日	巴扎极限越野	Baja	THQ	竞速	美版未定
16日	完美机车	Pure	Disney	竞速	59.99美元
16日	海豹突击队 对峙	SOCOM: U.S. Navy SEALs Confrontation	SCE	动作射击	59.99美元
16日	星球大战 原力释放	Star Wars: The Force Unleashed	LucasArts	动作	59.99美元
18日	肖邦之梦 信赖铃音	Trusty Bell ～ショパンの梦～	NBGI	角色扮演	6980日元
23日	战火兄弟连 地狱之路	Brothers In Arms Hell's Highway	Ubisoft	主视角射击	59.99美元
23日	乐高蝙蝠侠	Lego Batman	Warner Bros.	动作	59.99美元
25日	交叉利刃	Cross Edge	Compile Heart	策略角色扮演	6800日元
25日	潜水员的假日 隐秘记录	Aquanaut's Holiday 隠された记录	SCE	动作冒险	5980日元
30日	传奇 潘多拉魔盒	Legendary	Gamecock	主视角射击	59.99美元
30日	真·三国无双5 中文版	真·三国无双5	Koei	动作	1950新台币
2008年10月					
1日	起源计划	Project Origin	Warner Bros.	主视角射击	59.99美元
6日	摩托GP 08	MotoGP 08	Capcom	体育	59.99美元
7日	湾岸午夜俱乐部 洛杉矶	Midnight Club: Los Angeles	Rockstar	竞速	59.99美元
7日	裂痕	Fracture	LucasArts	动作射击	59.99美元
7日	小龙斯派罗 暗黑时刻	Legend of Spyro: Darkest Hour	VU Games	动作	美版未定
7日	机车风暴 太平洋裂谷	MotorStorm: Pacific Rift	SCE	竞速	59.99美元
7日	NBA 09	NBA 09	SCE	体育	59.99美元
7日	NBA 2K9	NBA 2K9	2K Sports	体育	59.99美元
7日	NBA Live 09	NBA Live 09	EA	体育	59.99美元

PLAYSTATION2

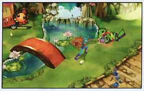
日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2008年8月					
21日	秋之回忆6 三角波纹	メモリーズオフ6 トライアングル・ウェーブ	5pb.	文字冒险	6800日元
21日	J联盟 胜利十一人2008 俱乐部锦标赛	Jリーグウイニングイレブン2008 クラブチャンピオンシップ	Konami	体育	6980日元
26日	法拉利挑战赛	Ferrari Challenge Trofeo Pirelli	Activision	竞速	美版未定
26日	泰格·伍兹PGA巡回赛09	Tiger Woods PGA TOUR 09	EA	体育	49.99美元
31日	雇佣兵2 战火纷飞	Mercenaries 2: World in Flames	EA	动作射击	49.99美元
2008年9月					
11日	格雷少年 奏者的资格	D.Gray-man 奏者ノ资格	Konami	角色扮演	6980日元
11日	最终试验 Alive	最终试验くじら アライブ	Sweets	文字冒险	2800日元
16日	星球大战 原力释放	Star Wars: The Force Unleashed	LucasArts	动作	49.99美元
18日	薄樱鬼 新选组奇谭	薄樱鬼 新选组奇谭	Idea Factory	文字冒险	6800日元
18日	骑师之道4 2008	G1 Jockey4 2008	Koei	模拟养成	6800日元
23日	乐高蝙蝠侠	Lego Batman	Warner Bros.	动作	49.99美元
25日	超级机器人大战Z	スーパーロボット大战Z	NBGI	策略角色扮演	7980日元
25日	筋肉人 肌肉大奖赛2 特盛	キン肉マン マッスルグランプリ2特盛	NBGI	动作	6800日元
2008年10月					
2日	实况棒球大联盟3	实况パワフルメジャーリーグ3	Konami	体育	6980日元
2日	真·三国无双5 Special	真·三国无双5 Special	Koei	动作	6800日元
7日	小龙斯派罗 暗黑时刻	Legend of Spyro: Darkest Hour	VU Games	动作	美版未定
7日	NBA 09	NBA 09	SCE	体育	49.99美元
7日	NBA 2K9	NBA 2K9	2K Sports	体育	49.99美元
7日	NBA Live 09	NBA Live 09	EA	体育	49.99美元

08.28 彩虹队长

Wii	Nintendo	6800日元	CERO B	推荐度 B
动作冒险	无对应周边	12岁以上玩家对应		

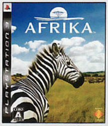


听了游戏的名字以及剧本的开端之后，很容易想起当年NGC上的经典动作游戏《红侠乔伊》。不过，这款游戏可是如假包换的任天堂制作，并且游戏的进行方式也与乔伊的冒险经历有所不同。玩家需要扮演少年尼克以超级英雄的身分去帮助他人，除了不断解谜和冒险之外，还要应付随时可能发生的战斗。游戏的亮点在于收录了大量来自任天堂自社的二线角色以及较高的自由度。丰富多彩的任务以及广阔的活动空间令这款游戏甚至可以被视为是来自任天堂的《GTA》。



08.28 非洲

PS3	SCE	5800日元	CERO A	推荐度 B
动作冒险	无对应周边	全年龄玩家对应		



游戏中玩家将扮演一名深入非洲内陆的摄影师，只为最大限度接近非洲的各种珍禽异兽并拍摄出真正逼真、完美的照片。玩家还可以借助吉普车之类的交通工具移动并抓拍运动中的画面，最厉害的是游戏中你将有机会使用索尼Alpha700数码单反相机来进行拍摄，这款顶级相机的吸引力对摄影爱好者来说无疑是致命的。此外，游戏中还有一个类似百科全书的功能，可以帮助玩家详细了解各种动物的相关知识，这些可都是经过《国家地理杂志》协助完成的，专业性不容置疑。



09.11 无尽的未知

X360	Square Enix	7800日元	CERO B	推荐度 A
角色扮演	无对应周边	12岁以上玩家对应		



本作是金牌制作团队tri-Ace为X360打造的首款作品。游戏战斗和探索部分采用了无缝链接技术，可以直接在地图画面中展开战斗，战斗系统融入了"即时"元素，玩家的自由度非常高，由AI控制的同伴也会根据战况而做出各种行动。冒险部分时玩家和同伴们会分组进行行动，几组同伴汇合到一处还能够进行团队战斗，游戏最多将支持17名我方角色同时作战。作为一款原创作品，本作难能可贵的就是敢于对传统的角色扮演游戏战斗系统做出大胆改革，相信tri-Ace不会让玩家失望。

